
PS3
PlayStation 3
PSP
PlayStation.Portable
PlayStation.2
PlayStation
Revista Oficial - España
115 ★ AGOSTO 2010 • 3,50 € / CANARIAS 3,65 €
3'50€
118 JUEGOS PARA SOÑAR
E3
TODO LO QUE HAY QUE SABER SOBRE PLAYSTATION MOVE
DESCUENTO DE 5€ EN LOS MEJORES TÍTULOS
GRAN TURISMO 5
PS3
¡El juego más esperado de la historia!
E3
FINAL FANTASY XIV MGS RISING RAGE PORTAL 2
DEAD SPACE 2 CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW
CRYSIS 2 ASSASSIN'S CREED LA HERMANDAD...
¡REGALAMOS 25 juegos y 10 sudaderas!
¡ÚLTIMA HORA!
KANE & LYNCH 2: DOG DAYS
MAFIA II
KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP

# PlayStation®
Revista Oficial - España





**Bruno «Nemesis» Sol**
bsol.ps@grupozeta.es

«Van a incluir un circuito de los encierros de San Fermín en GT5.»
**Mi juego favorito**
El parchís en blanco y negro




**Daniel «Last Monkey» Rodríguez**
dani.ps@grupozeta.es

«Prefiero un buen desfile a un partido de la selección de Andorra.»
**Mi juego favorito**
Singularity





**David «DaWei» Hernández**
«Una gran aventura, pasar el veranito "trabajugando" mientras sobrevives a la huelga de Metro.»
**Mi juego favorito**
Heavy Rain





Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

| | |
|---|---|
| Presidente: | **ANTONIO ASENSIO MOSBAH** |
| Presidente de la Comisión Ejecutiva | **JUAN LLOPART** |
| Director General | **CONRADO CARNAL** |
| Director Editorial y de Comunicación | **MIGUEL ÁNGEL LISO** |
| Directora del Área de Revistas | **MARTA ARIÑO** |
| Director del Área de Comercial y Publicidad | **PABLO SAN JOSÉ** |
| Director del Área de Libros y Plantas de Impresión | **ROMÁN DE VICENTE** |
| Director del Área de Prensa | **ENRIQUE SIMARRO** |
| Director de Área de Recursos | **DAVID CASANOVAS** |

**REDACCIÓN**

| | |
|---|---|
| Director | **MARCOS GARCÍA REINOSO** |
| Director de Arte | **KOLDO GUINEA HERRÁN** |
| Redactor Jefe | **BRUNO SOL** |

Redacción
**ANA MÁRQUEZ SALAS, DANIEL RODRÍGUEZ MARTÍN, DAVID HERNÁNDEZ**
Maquetación
**JOSÉ LUIS LÓPEZ IBÁÑEZ** (Jefe de Sección)
Colaboradores
**EDUARDO GARCÍA, JOSÉ MANUEL TORNERO, PEDRO BERRUEZO, JAVIER BAUTISTA, SARA BORONDO, JASÓN GARCÍA, ADONÍAS**
Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

**C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid**
**Tel: 91 586 33 00**
**ps@grupozeta.es**

**ÁREA DE REVISTAS**

| | |
|---|---|
| Director Adjunto de Área | **CARLOS RAMOS** |
| Director de Marketing | **JESÚS VÉLEZ** |
| Director de Desarrollo | **CARLOS SILGADO** |
| Director de Producción | **JAVIER BELLVER** |
| Jefe de Producción | **ÁNGEL ARANDA** |

**Suscripciones, números atrasados y atención al lector**
**902 05 04 45 de 9 a 14 H.**

**PUBLICIDAD**

| | |
|---|---|
| Director de Publicidad Centro | **JULIÁN POVEDA** |
| Director de Publicidad Cataluña | **FRANCISCO BLANCO** |
| Coordinación de Publicidad | **CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN** |

**DELEGACIONES EN ESPAÑA**
**Centro: CARLOS CERRO, FRANCISCO ANDRES, MARÍA JOSÉ MARTÍNEZ, JOSÉ MARÍA HIDALGO.** C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
**Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA.** C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
**Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ.** Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
**Sur: MARIOLA ORTIZ.** Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
**Norte: JESUS Mª MATUTE.** Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
**Canarias: MERCEDES HURTADO.** Tel 653 904 482.
**Galicia: NATALIA JORGE.** Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo Tel: 986 41 69 77
**Aragón: ALEJANDRO MORENO.** Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00
**Castilla-La Mancha: ANDRES HONRUBIA.** Tinte, 23 Bº Edif. Centro 02001 Albacete Telf. 967 52 42 43

**INTERNACIONAL: GEMA ARCAS** /+34 91.586.36.31- *gema.arcas@zetagestion.com*; **ITALIA** - Laureri Associates: Riccardo LAURERI/+33 146.43.16.30- *media@laureriassociates.it*; **FRANCIA** - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jcabeille@infopac.fr*, **BENELUX** - Infopac NL- Tatjana KRISHNADATH/+31 348.444.636- *Infopac.nl@media-networks.nl*; **REINO UNIDO** - GCA: Greg CORBETT/+44 207.730.60.33- *greg@gca-international.uk*; **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRARDOT/+41 227 96 46 26- *pgirardot@triservice.ch*; **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja.schrader@lga.burda*; **PORTUGAL** - Ilimitada Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121.385.35.45- *pandrade@ilimitadapub.com*; **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A: Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111.060.300- *sophie.papapolyzou@publicitas.gr*, **EEUU** - Publicitas: Kevin CONETTA/+1 212.330.07.33- *kconetta@publicitas.com*; **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 2283 5755- *srinivas.iyer@media-scope.com*; **JAPON** - Pacific Business: Mayumi KAI/+81 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com*: **KOREA** - Doobee Inc: Joane LEE/+82 237.021.743

**IMPRESIÓN:** Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
**DISTRIBUYE:** GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

**DEPÓSITO LEGAL:** M.50833-2000
**PRINTED IN SPAIN**

**PLAYSTATION REVISTA OFICIAL**
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**





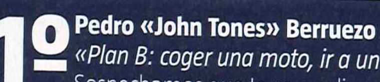

## ¡Qué fácil es soñar!

Tenéis, como mínimo, 118 razones para hacerlo. Aunque a lo largo y ancho de este número seguro que encontráis muchas más. En la redacción estamos desbordados ante la que se nos avecina a partir de este mismo instante. Viajes, exclusivas, análisis de los juegazos que aparecen en agosto y septiembre... Mientras casi todos disfrutáis de unas merecidas vacaciones, aquí le seguimos pegando fuerte al tema para que no os falte material que alimente vuestros sueños y deseos. Para que os hagáis una idea, y de paso daros un poco de envidia sana, os confirmo que ya tenemos versiones jugables funcionando en nuestras consolas de Castlevania: Lords Of Shadow, Kingdom Hearts: Birth By Sleep, Kane & Lynch 2: Dog Days (un verdadero juegazo) y Mafia II por citar algunos. Un auténtico privilegio que queremos compartir con todos vosotros a través de los artículos que encontraréis en la revista. Y como os digo siempre, además de viajar mentalmente a mundos y propuestas futuras, tenéis títulos y tiempo de sobra para aguantar un mes y medio más mientras aparecen, uno tras otro, esos lanzamientos destinados a reinar el último cuarto del año.

**Marcos «The Elf» García**



**EL COLABORADOR DEL MES**



**1º Pedro «John Tones» Berruezo**
*«Plan B: coger una moto, ir a un descampado y hacer el Joe Danger».*
Sospechamos que te va a salir más caro que descargarte el juego...

**2º Sara «Sybil» Borondo**
*«Quiero un SingStar que enseñe a bailar la jota a mi madre.»*
Tú dales tiempo, pero no olvides el Tango, el Foxtrot y el Joropo.

**3º Javier Manuel «De Lúcar» Bautista**
*«¿Campeones del Mundo o Campeones del Mando?»*
Los chicos de la selección también le pegan duro a la Play.

**4º Eduardo «Edgar & Cía» García**
*«Ya me falta menos para dominar el mundo. ¡Paciencia!»*
No sabemos qué quieres decir, pero resulta inquietante.

**5º José Manuel «Lloyd» Tornero**
*«Me voy de vacaciones a Katorga-12 que hace buen clima.»*
¡Vas a volver con siete ojos y piel de ornitorrinco!

# ★ 115 Agosto 2010
# Sumario



Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.







Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.



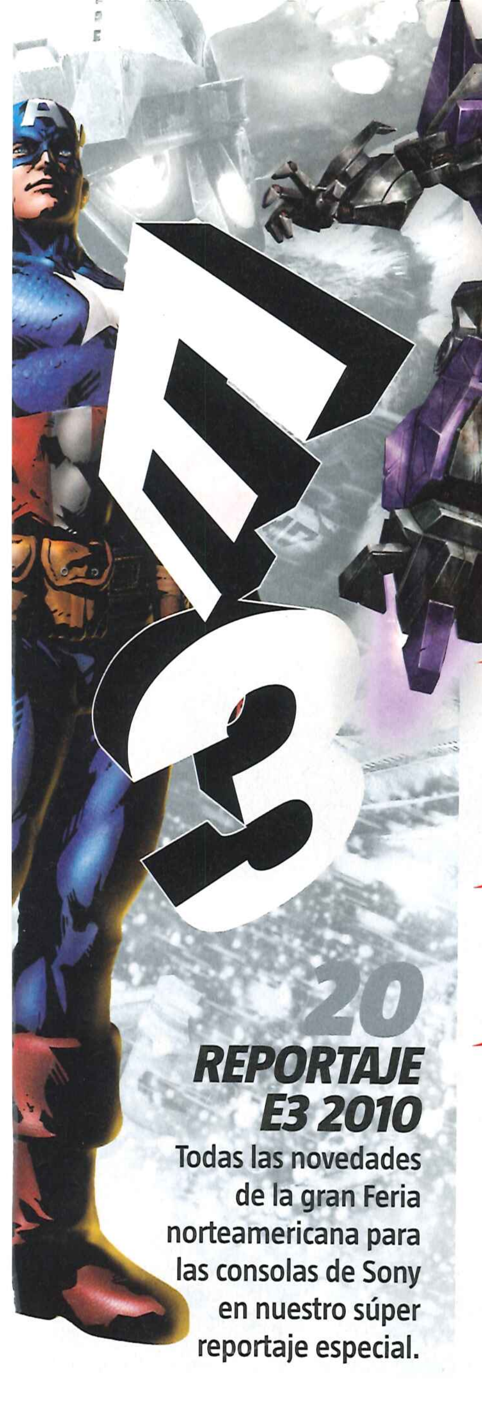
Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.



Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.

## Cómo puntuamos

Nuestros redactores juegan a fondo a cada uno de los títulos que analizan. Sin fanatismos personales, exprimen cada una de sus cualidades y repasan todos sus apartados con rigor para adjudicar la nota en cada una de sus categorías. Por supuesto, es una opinión personal de cada uno de ellos, pero con toda la objetividad posible.









## 58 TRANSFORMERS
**LA GUERRA POR CYBERTRON**

Un sueño para los fans de la franquicia ochentera.



## 92 MARTA Y FLIPY

Entrevistamos a los protagonistas de la comedia del verano.

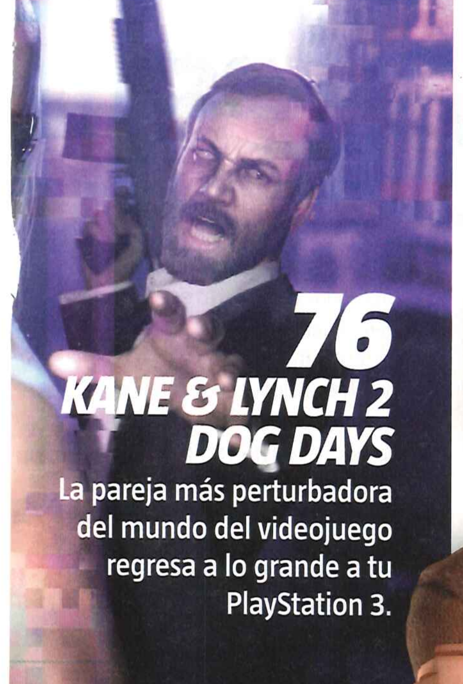
## 20 REPORTAJE E3 2010

Todas las novedades de la gran Feria norteamericana para las consolas de Sony en nuestro súper reportaje especial.



## 78 MAFIA II

El clásico regresa con unos gráficos impresionantes.



## 76 KANE & LYNCH 2 DOG DAYS

La pareja más perturbadora del mundo del videojuego regresa a lo grande a tu PlayStation 3.



## 62 PLAYENGLISH

Aprender el idioma de Shakespeare nunca fue tan divertido ni tan emocionante.






**Todo lo que necesitas saber para estar a la última**









Debemos sacar provecho del escenario para salir airosos de las circunstancias del combate.



**En la guerra el único lenguaje universal es el de las armas. En todo caso el factor social estará presente en el juego en unas decisiones que afectarán al rumbo de la historia.**






# Spec Ops: The Line, lo último de 2K para PS3

## Adéntrate en una Dubai devorada por la naturaleza en combates tácticos

Los creadores de *Bioshock* y *Borderlands*, **2K Games**, y con la colaboración de los alemanes de **YAGER**, están creando un nuevo *shooter* bélico en tercera persona con toques tácticos que va a encandilar a los jugadores amantes de estos conflictos interactivos. El título está ambientado en Dubai, consumida por una tormenta de arena que ha colapsado una ciudad que ya estaba castigada por la guerra. Nosotros seremos el capitán Martin Walker de los *Delta Force* y, además de lidiar con la salvaje naturaleza, debemos dar caza a John Konrad, un cargo importante norteamericano que ha perdido su rumbo moral. El fantástico escenario viene arropado por el *Unreal Engine 3.0* y eso puede verse en la calidad de los decorados, con una arena dinámica que jugará un papel estelar dentro de la aventura. El factor táctico queda representado en la posibilidad de dar órdenes a dos hombres que nos acompañarán, pudiendo incluso decirles qué hacer en cada momento y en qué lugar situarse. Las decisiones morales tienen también su protagonismo, pudiendo cambiar el rumbo de la historia con nuestras acciones en el campo de batalla. Además del interesante modo Historia se está incorporando un multijugador On-line con multitud de modos de juego, desde los más clásicos a otros novedosos que le sientan fenomenal al juego. ***Spec Ops: The Line*** llegará a **PlayStation 3** a lo largo de este año.




## PLAYSTATION REVISTA OFICIAL, LA REVISTA DE VIDEOJUEGOS MÁS LEÍDA

Las revistas de Grupo Zeta han alcanzado una audiencia de 3.703.000 lectores, según los datos del Estudio General de Medios (EGM), correspondientes al año móvil 2ª 2010, lo que supone un 1% más frente a la oleada anterior.

**PlayStation Revista Oficial España se mantiene como líder de las revistas de videojuegos y es la que más crece en audiencia de su sector -un 2%- con un total de 457.000 lectores.** Entre las otras cabeceras mensuales, Woman aumenta su audiencia un 2% hasta los 351.000 lectores. Viajar, con 299.000 lectores, sube un 3%. Por otro lado, Man cuenta con 103.000 lectores. Primera Línea registra 73.000 lectores y Windows Revista Oficial, con 358.000 lectores, incrementa el 2%.

Con respecto a los semanarios, Tiempo ha crecido un 7% (180.000) lectores. Interviú se sitúa en 863.000 y es el semanario de información general más leído. Por su parte, Cuore alcanza los 888.000 lectores (+5%) y el semanario de motor AUTOhebdo Sport, 131.000 lectores.

En cuanto a prensa, El Periódico de Catalunya se consolida como tercer diario nacional de información general de pago con 791.000 lectores (+3%) frente al periodo anterior y recupera el liderazgo en Cataluña. Entre los periódicos regionales del grupo, El Periódico de Aragón aumenta su audiencia un 3% (60.000 lectores). El Periódico Extremadura crece un 4% y llega a los 52.000. Mediterráneo sube un 6% y alcanza los 87.000. Córdoba mantiene su liderazgo con 89.000 lectores y el gratuito La Crónica de Badajoz, con 25.000 lectores (+39%). El deportivo Sport vuelve a batir su récord histórico al alcanzar los 763.000 lectores (+3% que el acumulado anterior).



Seguiremos causando grandes accidentes haciendo uso de los elementos susceptibles de ser activados. Coches saltando por los aires y mucha dinamita gratuita.

# Split/Second Velocity se hace portátil

**Disney Interactive Studios** ha anunciado que el trepidante *reality show* de conducción, *Split/Second Velocity*, será lanzado para **PSP** este mismo otoño. El juego conservará la esencia del original pero tendrá un control adaptado para la portátil, incluyendo un nuevo circuito y exclusivos desafíos. Los espectaculares *powerplays* se conservan trayendo toda la emoción del juego de sobremesa pero en formato portátil. Y por si fuera poco esta adaptación para **PSP** soportará un multijugador local para hasta cuatro jugadores.





## NEVERLAND, UN ICONO DE LA DIVERSION FAMILIAR EN MADRID

La apertura del parque Neverland Café este mes de julio en el centro comercial y de ocio Heron City, en Las Rozas (Madrid), trae un nuevo concepto de diversión familiar. Con más de 1.700 m2 de superficie, promete convertirse en el referente de ocio infantil.

En Neverland Café la familia podrá deleitarse en torno a una variada oferta lúdica y una interesante propuesta gastronómica, que no sólo facilitará el encuentro entre amigos y familiares, sino también la organización de fiestas de cumpleaños y eventos. Un experimentado equipo de trabajo se desvivirá por hacer de este local el lugar ideal para vivir experiencias únicas.

Neverland es una empresa argentina dedicada a la industria del entretenimiento. La firma desembarcó en España en 2003 con la apertura de su local en Xanadú Centro Comercial y en 2008 lo inauguró en Islazul Centro Comercial, ambos en Madrid.

GAMEFEST Feria de Videojuegos 2010

## Madrid tendrá su propia feria

Los amantes de los videojuegos están de enhorabuena porque Madrid acogerá su propia feria del videojuego, al igual que en Los Angeles tienen el **E3** o en Colonia la **GamesCom**. La **GameFest** tendrá lugar los días 8, 9 y 10 de octubre en el Parque Ferial Juan Carlos I de Madrid, que acogerá una primera edición donde las compañías de videojuegos mostrarán todas sus novedades. La feria tendrá multitud de sorpresas que no conviene perderse.

## Lo último de Square Enix para PSP

***Lord Of Arcana*** es un nuevo juego de acción en tercera persona con reminiscencias de *Monster Hunter* que está siendo creado por **Square Enix** para **PSP**. El título está ambientado en un universo mitológico y con enormes criaturas salidas de la imaginación de diseñadores legendarios. Será primordial trazar alianzas con otros usuarios para derrotar a las bestias más poderosas con hasta cuatro jugadores formando equipo. Aunque sin fecha, se espera que llegue a Europa.




Será fundamental crear equipos con otros usuarios para salir victoriosos en muchos combates.










En la zona PlayStation había demos de juegos de Sony y el Castlevania de Mercury.

## PREMIO PARA INVIZIMALS

A punto de llegar al cuarto millón de unidades vendidas, ***Invizimals*** obtuvo los premios **Gamelab**, las populares «pulgas» al mejor videojuego de 2010 y a la mejor tecnología. Recogieron el premio el director de **Novarama**, Daniel Sánchez-Crespo, y la directora de negocios de **Sony Computer Entertainment** de España, María Jesús López. Las «pulgas» están diseñadas por el mismo equipo responsable de *Cálico electrónico* y son un homenaje al primer videojuego español.

# Las novedades de Sony en Gamelab

## PlayEnglish, SingStar Dance y SingStar Guitar se pudieron probar en la feria de Gijón

Unas 2.000 personas pasaron a finales de junio por el *stand* de **PlayStation** en **Gamelab**, la mayor feria de videojuegos de España, que se celebra anualmente en Gijón. Profesionales de toda España y de estudios desarrolladores internacionales participaron en un encuentro que, por primera vez, se abrió al público general, lo que permitió a los visitantes probar juegos que tardarán unos cuantos meses en llegar a las estanterías.

En la amplia zona de **PlayStation** había demos de juegos de **Sony**, como los recién anunciados ***SingStar Dance*** y ***SingStar Guitar*** o ***Gran Turismo 5***. También se pudo probar la *demo* del **E3** de ***Castlevania, Lords Of Shadow,*** de **Konami**, desarrollado por el estudio español **Mercury Steam**, que se convirtió en la gran sensación de la feria. El director del desarrollo, Enric Álvarez, afirmó que el juego es tan grande que sólo el *Blu-ray* es capaz de contener todo el código en un disco.

En el transcurso de la feria participó como ponente el equipo de **Tonika Games**, autores de ***PlayEnglish***, que ha vendido 3.000 unidades en sus primeras horas a la venta. **Sony** anunció que antes de navidades verá la luz otro título de **Tonika**: ***Patito Feo,*** basado en la famosa serie televisiva juvenil. El equipo de **SCE London Studio** explicó en otra conferencia las novedades de la franquicia *SingStar*, que se abre al uso de la guitarra con ***SingStar Guitar*** y a *Move* para bailar con ***SingStar Dance.*** Y Daniel Sánchez-Crespo, director de *Invizimals*, desveló las características del nuevo capítulo de uno de los juegos españoles más premiados: ***Invizimals: Shadow Zone***, en el que podrás personalizar a los animales que captures.



# BUENOS RESULTADOS DEL GRUPO ZETA DURANTE 2009

La Junta General de Accionistas de Grupo Zeta, presidida por Antonio Asensio Mosbah, ha aprobado las cuentas correspondientes al año 2009, que pese a la crisis que atenaza al sector de medios de comunicación, han supuesto una consolidación de la compañía gracias a las medidas adoptadas, que están sirviendo para encarar el futuro con confianza.

Así, en el 2009, un año muy difícil por las significativas caídas en publicidad y difusión, que son las principales vías de ingreso de los medios, el Ebitda Recurrente ascendió a treinta millones de euros, casi el doble de lo que representó en el año 2008. Durante el año 2009 se acometieron una serie de medidas de racionalización y de reestructuración del Grupo, cuyos efectos positivos se reflejarán completamente en las cuentas del próximo ejercicio.

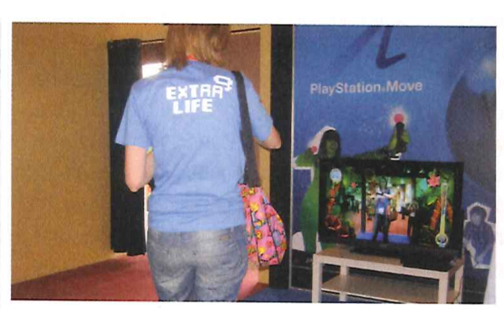
En el año 2010, la deuda financiera neta a 30 de junio era de 165 millones de euros, frente a los 235 millones con los que empezó el año 2009. Es decir, en tan sólo unos meses, Grupo Zeta ha logrado reducir su deuda en setenta millones de euros y las previsiones realizadas a diciembre de este año la sitúan en tan solo 135 millones de euros. Hay que destacar que la deuda actual está contraída con 23 entidades financieras --bancos y cajas de ahorro-- y es relevante señalar también que está muy distribuida, hasta el punto que el máximo porcentaje de deuda lo ostenta un banco con el 15 por ciento de la misma. Los resultados de explotación sin atípicos para el ejercicio 2010 se espera que sean en torno a los dieciocho millones de euros mientras que el Ebitda alcanzará la cifra de los 35 millones.

La Junta General de Grupo Zeta presidida por Antonio Asensio Mosbah expresó su satisfacción por estos resultados ya que permiten ver con optimismo el futuro del Grupo y agradeció la diligencia y responsabilidad de los equipos de gestión y editoriales en estos momentos tan cruciales y complejos, ya que con su esfuerzo permanente está permitiendo alcanzar unos resultados positivos.

Grupo Zeta es uno de los principales grupos de comunicación de nuestro país, con ocho diarios de información general, como El Periódico de Catalunya, El Periódico de Aragón, Córdoba, Mediterráneo, El Periódico Extremadura o el diario de información deportiva Sport, entre otros, y cerca de 60 periódicos gratuitos de información local y regional. Asimismo, es uno de los grupos con mayor capacidad de segmentación editorial del mercado español de revistas, con doce publicaciones de venta en quiosco, como Interviú, Tiempo, Woman, Cuore, Viajar, PlayStation Revista Oficial España o Windows Revista Oficial; y con una unidad de revistas corporativas, con clientes como Iberia, Ono o Gas Natural. Grupo Zeta está presente también en la red con ediciones on line de los periódicos y las revistas, y portales regionales de información y servicios, así como con webs de las distintas empresas del holding. El grupo cuenta también con cinco plantas de impresión, una comercializadora de publicidad y la editorial de libros Ediciones B.



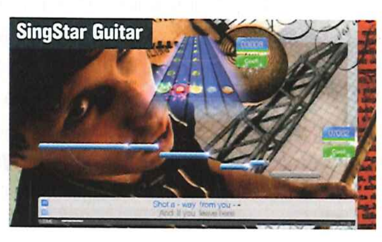



SingStar Dance



SingStar Guitar



John Foster (arriba), de SCE London, explicó SingStar Dance y SingStar Guitar.



## María Orriols, nueva directora de la revista Man

Grupo Zeta ha nombrado a María Orriols nueva directora de la revista mensual Man. Es la primera vez que una mujer dirige una publicación masculina en España. Licenciada en Periodismo por la Facultad de Ciencias de la Información en la Universidad Complutense de Madrid, María Orriols ha sido hasta ahora coordinadora de producción, moda y belleza de Man. Anteriormente, fue jefa de producción y belleza de la publicación semanal OK!

María Orriols ha sido redactora jefe de moda y belleza de la revista Maxim. Asimismo, fue redactora jefe de la revista ¡Qué me dices! y ha colaborado en publicaciones como Men's Health, La revista de Ana Rosa y Ragazza, entre otras.

PISTOLA. Este adaptador convertirá el mando de Move en una pistola de estilo retro, ideal para jugar con títulos como Time Crisis.

19,99 €

## 3 FORMAS DE JUGAR

En algunos juegos se da la opción de emplear dos de los mandos de Move, aunque por ahora no hay ninguno que lo exija.

Para jugar a la mayoría de los juegos de Move tendrás suficiente con el mando principal, el verdadero ingenio del conjunto, y el que guarda en su interior la tecnología que lo hace funcionar.

Algunos juegos, como SOCOM 4 (normalmente los títulos más tradicionales) requerirán de un segundo mando de control «tradicional», que puede ser el Navigation Controller o el DualShock 3.

# ¡Ya falta menos para disfrutar con PlayStation Move!




## Durante la feria E3 celebrada en Los Ángeles por fin se revelaron todos los datos sobre el próximo bombazo de Sony

Sin duda la conferencia de prensa de **Sony C.E.** durante el citado evento, el más importante de todo el mundo, estuvo dominada por la tecnología. Y no porque se presentara ninguna consola nueva, sino porque a la ya existente (y en mejor forma que nunca) **PlayStation 3** se le va a dotar de nuevas posibilidades que van a conseguir que parezca nueva.

Si el principio de dicha conferencia estuvo dominada por las impresionantes 3D de *Killzone 3* y demás títulos preparados para ello, poco después tuvo lugar la aparición del otro gran protagonista de la jornada: *PlayStation Move*. Y no sólo se anunció su precio y su fecha de lanzamiento, que era lo que todos esperábamos, sino que también se hicieron demostraciones en tiempo real, por parte de los propios responsables de los juegos, de algunos de los títulos que irán apareciendo junto con el ingenio en cuestión o muy poco después de su lanzamiento.

Uno de los títulos más llamativos fue ***Sorcery***, en el que controlando a un joven mago, deberemos realizar todo tipo de hechizos empuñando el mando como si fuera una varita. Otra muestra de las posibilidades del invento fue ***Tiger Woods PGA Tour 11*** en el que, obviamente, lo que teníamos entre manos era el palo de golf. La precisión de *PlayStation Move*, junto con la presencia de un gran número de botones (pues muchos juegos necesitan algo más que un sensor de movimiento para funcionar), la casi total ausencia de *lag* y el hecho de que el catálogo de juegos apunte tanto hacia los jugadores más casuales como hacia los más *hardcore* hacen de *PS Move* una experiencia que no se parece a ninguna otra en lo que a reconocimiento de movimientos se refiere. Además, sólo queda esperar un par de meses para que los distintos *packs* vean la luz en nuestro país y puedas comprobarlo por ti mismo en el salón de tu casa. *Last Monkey*




59,99 €
Starter Pack
El mando de Move, la cámara PlayStation Eye y un disco con demos de varios títulos.
29,99 €
Navigation Controller
El mando secundario de control, si lo prefieres al DualShock 3.
39,99 €
PS Move Controller
El mando principal de Move, imprescindible junto con la cámara para jugar.
399,99 €
29,99 €
Estación de Carga
Para recargar la batería de los dos mandos (también puedes utilizar un cable USB).
PACK CONSOLA + CÁMARA + MANDO
Y si aún no tienes la consola, o quieres hacerte con un nuevo modelo, nada mejor que este pack que te permitirá empezar a jugar con PlayStation Move inmediatamente.

News

ÚLTIMA HORA E3

**ILUMINA TU VIAJE** Antes de cada nivel se nos irán dando algunas claves de cómo emplear el mando de Move para conseguir avanzar en el juego.

Aquí podés observar uno de los niveles más sencillos del juego, con su inici o y su objetivo marcado.

La perspectiva tridimensional sigue jugando un papel primordial en esta secuela, aunque ahora la luz también se convierte en un elemento importante.

PS3

Compañía **Sony C.E.**
Programador **Sony C.E.**
Género **Puzzle**

A LA VENTA EN OTOÑO

# Echochrome 2

## Sigue exprimiendo tu mente, esta vez con la ayuda de PlayStation Move

Aunque seguramente muy pocos relacionáis las posibilidades de *Move* con un juego de *puzzle*, después de ver en movimiento la segunda parte de *Echochrome*, no podemos sino certificar que parecen hechos el uno para el otro.

Si recordáis, la primera parte del juego nos proponía una serie de niveles en los que el objetivo era llevar al protagonista (el simpático hombrecillo articulado) desde el inicio hasta el final, utilizando los cambios de perspectiva para ir modificando el trazado a nuestro antojo. Pues bien, esta secuela va mucho más allá gracias a las posibilidades del nuevo invento que te presentamos en este reportaje. Y es que *PlayStation Move* se convierte, en esta ocasión, en una linterna. Gracias a ella proyectaremos un haz de luz sobre los niveles del juego, que provocará (según la dirección del mismo) la aparición de sombras, como ocurriría en la vida real. Estas sombras podrán ser utilizadas para avanzar por los niveles, o para hacer aparecer nuevos elementos que nos permitan continuar. Es uno de esos títulos que hay que ver en directo para comprender del todo... Una verdadera genialidad. *Last Monkey*



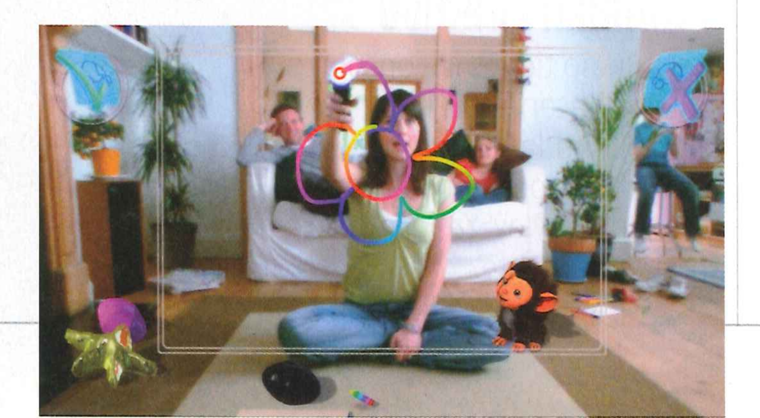



# Start The Party

La tecnología de *EyeToy* llevada a la nueva generación. Con esta recopilación de minijuegos que ya hemos podido probar en la redacción, *PlayStation Move* se suma a la moda de los jugadores *casual* para ofrecer diversión a toda la familia. Revienta globos, crea los cortes de pelo más delirantes o pinta como si el mando fuera un pincel. Todo ello para un máximo de cuatro jugadores de forma no simultánea. ¡Súper divertido!

# EyePet Move Edition

El juego protagonizado por la particular mascota de *PlayStation Eye* recibirá próximamente un añadido para incorporar las posibilidades de *PlayStation Move*. Gracias al nuevo mando las posibilidades de interacción con el «bichejo» aumentarán considerablemente y la precisión con la que podremos dibujar todo tipo de elementos para introducirlos en el juego será mucho más grande.



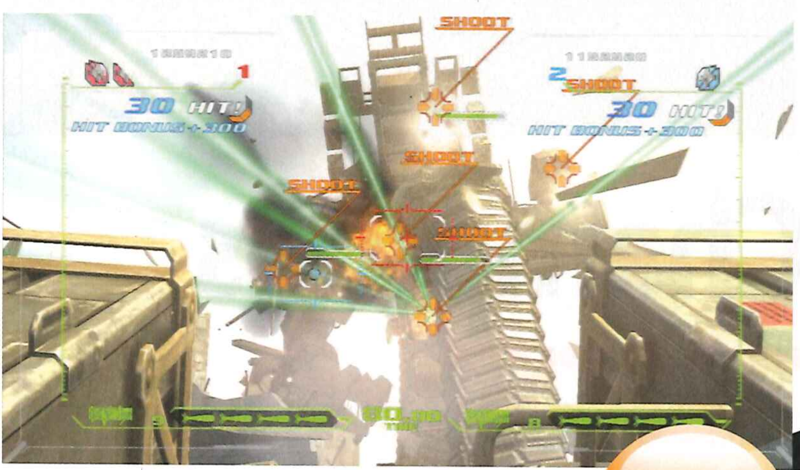



Compañía
**Bandai Namco**
Programador
**Bandai Namco**
Género
**Shooter**









A LA VENTA EN **OTOÑO**

# Time Crisis Razing Storm

## Uno de los clásicos de la historia de PlayStation revive gracias a la tecnología Move

Cuando parecía que nadie se acordaba ya de esta serie de juegos y de los títulos de disparos en general, va **Namco Bandai** y presenta una nueva entrega. Aunque más que una son tres ya que este es el número de juegos diferentes que se han incluido en el *Blu-ray*.

Por un lado tenemos el que da nombre a la recopilación, totalmente nuevo y diseñado para *PlayStation Move* (aunque en el **E3** pudimos comprobar su total compatibilidad con la pistola de **Namco** y el *DualShock*, que puede sustituir al *Navigation Controller*). Además, incluirá un modo de juego On-line para ocho jugadores simultáneos.

El segundo en cuestión es el ya conocido ***Time Crisis 4***, que apareció primero en recreativa y más tarde en la consola de **Sony**. Y por último, ***DeadStorm Pirates***, otra recreativa de disparos desconocida hasta la fecha por estos lares. Ambos tendran opciones de juego cooperativo para dos participantes en la misma consola. Si te gusta el género, se trata de una de las mejores opciones que estarán disponibles. *Last Monkey*




# TV SuperStars

**Sin duda las recopilaciones de mini-juegos para toda la familia serán uno de los platos fuertes de *PlayStation Move* cuando aparezca el próximo mes de Septiembre. El que ahora nos ocupa, y como su nombre bien indica, te invitará a convertirte en estrella de varios concursos de la tele. Para lograrlo, tendrás que poner tu «careto» a alguno de los personajes y con ellos participar en las diferentes pruebas que conforman los programas, a cada cuál más original y desternillante.**






# The Shoot

**Y si Time Crisis se te queda corto, o prefieres una ambientación diferente, Sony C.E. tiene preparado su propio juego de pistola, llamado (no sabemos si definitivamente) *The Shoot*. Aquí no dispararás a malos de carne y hueso, sino que te desplazarás por los distintos *sets* de películas de acción (un *western*, una futurista, una de miedo...) acabando con todo el *atrezzo* de la productora... Sólo o en compañía de otro jugador.**

**CATÁLOGO DE PERSONAJES.** Tu imagen no aparecerá en la pantalla sino que será uno de los peculiares deportistas que tendrás que seleccionar al comienzo del juego.



PS3

Compañía
**Sony C.E.**
Programador
**Sony C.E.**
Género
**Varios**

A LA VENTA EL 15 DE SEPTIEMBRE

# Sports Champions

## Las particulares Olimpiadas de PlayStation Move

Una de las estrellas del catálogo de *PlayStation Move* (de hecho en Estados Unidos vendrá incluido en el *pack* inicial junto al mando y la cámara) será esta recopilación de juegos de la que ya has tenido amplia información en anteriores números de la revista. Cada uno de los deportes está pensado para aprovechar al máximo las posibilidades de esta nueva tecnología, y es por ello que se han incluido varios sistemas de control. En las pruebas con el arco, por ejemplo, se nos dará la opción de jugar empuñando uno o dos mandos de *Move*. Si hacemos lo segundo, la experiencia será mucho más realista y completa, aunque en cualquier caso disfrutaremos como enanos. El tenis de mesa y el *voleyball* son otros dos de los deportes incluidos que ofrecen un control más realista, mientras que con la petanca (o algo muy similar que los americanos conocen con otro nombre) y el lanzamiento de disco, por ejemplo, disfrutaremos de una forma mucho más relajada. Todo ello con unos gráficos dignos de PS3... *Last Monkey*





# The Fight Lights Out

Otro de los títulos mostrados cuando *PlayStation Move* fue revelado volvió a la carga durante el **E3**. Y lo cierto es que se notaba que los programadores habían hecho los deberes pues el control era mucho más preciso y los movimientos que realizamos se trasladan a la pantalla de una forma mucho más realista. Combates uno contra uno entre individuos poco recomendables te esperan en este espectacular lanzamiento.

# Kung Fu Rider

Sólo los japoneses podían tener una idea como esta, y conseguir plasmarla en un juego. ***Kung Fu Rider*** es un título de conducción, pero lo que manejamos no es un coche o una moto, sino una silla de oficina y, claro, los recorridos han de ser siempre cuesta abajo... Las calles de una ciudad nipona llena de obstáculos serán testigo de nuestras carreras mientras tratamos de esquivar a los viandantes con nuestro propio cuerpo.



Tron Evolution

SingStar Dance

Little Big Planet 2

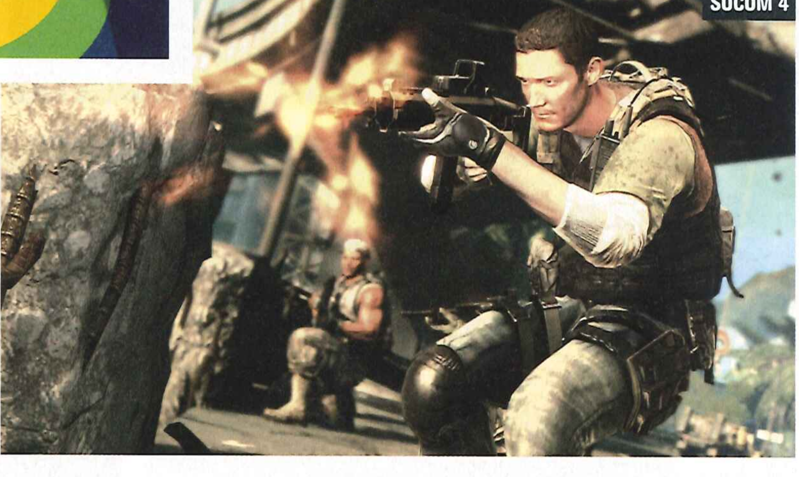


## Títulos compatibles con PSMove

- Killzone 3
- Flower
- Heavy Rain
- High Velocity Bowling
- Little Big Planet
- Hustle Kings
- PAIN
- Heroes On The Move
- Tiger Woods PGA Tour 11
- Toy Story 3

Tumble

SOCOM 4



E.S.D.L.A: Las Aventuras de Aragorn



Sorcery



Resident Evil 5



Dead Space Extraction



# Y además...

Algunos son juegos que ya han sido lanzados hace algún tiempo, otros sólo están anunciados y han decidido apuntarse a la moda de *PlayStation Move*, e incluso han sido programados en exclusiva para este nuevo sistema de entretenimiento... Lo cierto es que el catálogo de títulos con el que contará el invento será muy amplio y las compañías ya han asegurado que, al igual que ha ocurrido con la tecnología 3D, la «actualización» de los juegos que estén a la venta para la tecnología de *Move* será gratuita mediante la descarga de algún tipo de parche a través de Internet. El mes que viene tendréis más impresiones de primera mano de algunos de estos esperados títulos... *Last Monkey*

Planet Minigolf



R.U.S.E.



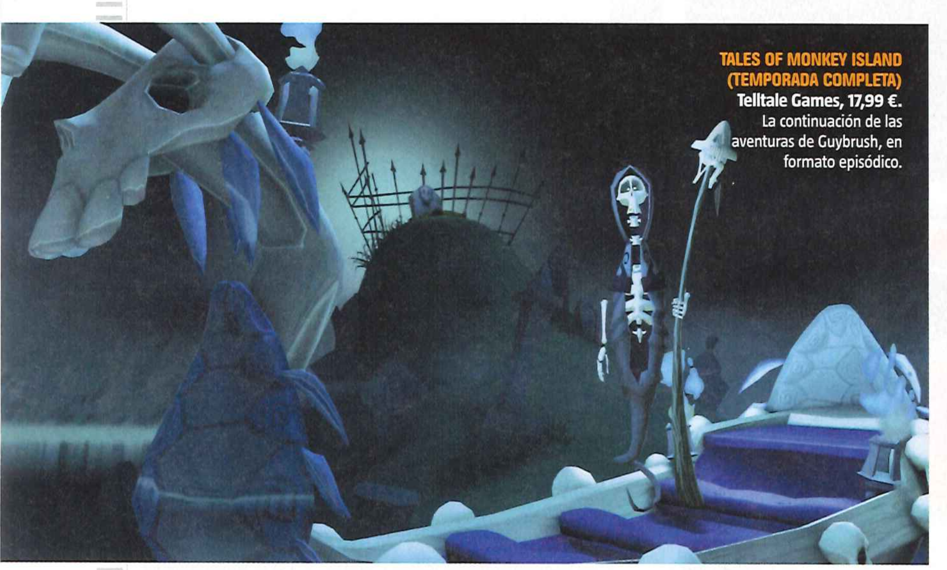



# Store

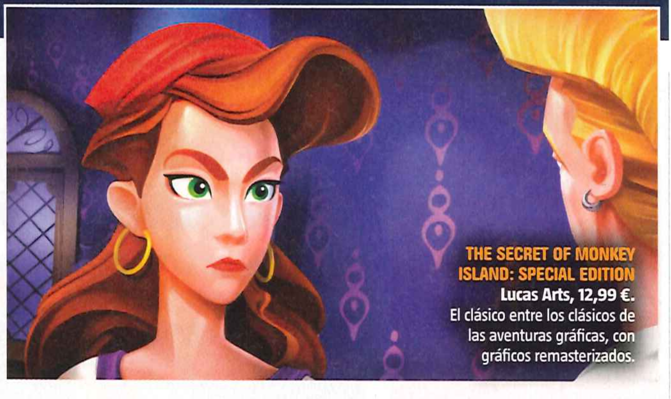


**Descubre todos los lanzamientos mensuales que aparecen en la tienda On-line de PlayStation: juegos descargables para PS3 y PSP, demos, vídeos, contenido adicional y mucho más...**

## Juegos descargables de PS3

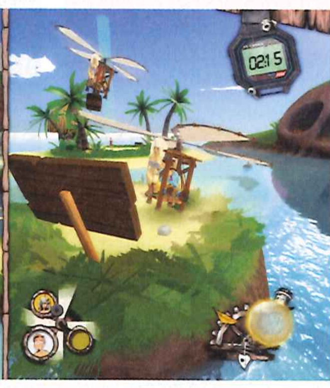


**TALES OF MONKEY ISLAND (TEMPORADA COMPLETA)**
**Telltale Games, 17,99 €.**
La continuación de las aventuras de Guybrush, en formato episódico.



**THE SECRET OF MONKEY ISLAND: SPECIAL EDITION**
**Lucas Arts, 12,99 €.**
El clásico entre los clásicos de las aventuras gráficas, con gráficos remasterizados.





**LANDIT BANDIT**
**Bearded Ladies, 9,99 €.**
Un arcade de vuelo tan alocado como el nombre de sus programadores...



**NBA UNRIVALED**
**Tecmo Koei, 12,99 €.**
Arcade de baloncesto en la línea del clásico NBA Jam.



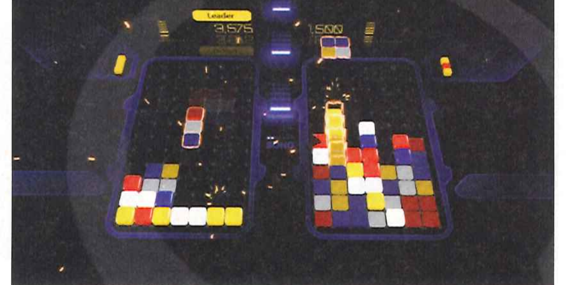
**PUZZLEGEDDON**
**Pieces Int., 7,99 €.**
Un nuevo juego de puzzle, esta vez con fichas de colores y muchas, muchas explosiones para varios jugadores.



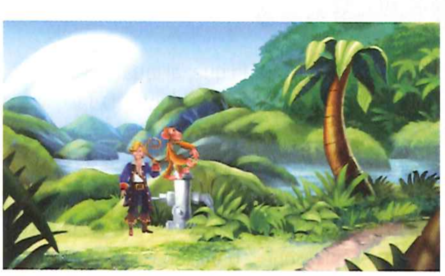
**BLUE TOAD MURDER FILES EPISODIES 1-6 BUNDLE**
**Relentless Soft., 21,99 €.**
Los seis primeros capítulos de esta divertida aventura gráfica muy británica...



**FRET NICE**
**Tecmo Koei, 12,99 €.**
Un título de plataformas con una peculiaridad: puede ser controlado con una guitarra de Guitar Hero o similares...



**GROOVIN' BLOCKS**
**Zoo Int., 9,99 €.**
Si recuerdas el mítico Klax, encontrarás semejanzas con este nuevo puzzle.



**MONKEY ISLAND 2 SPECIAL EDITION: LE CHUCK'S REVENGE**
**Lucas Arts 9,99 €.**
Siguen las aventuras del pirata más patoso del Caribe.

## Demos de PS3



1. LEGO HARRY POTTER AÑOS 1-4



2. AQUA PANIC HD



3. DEATH TRACK: RESURRECTION

## Juegos descargables de PSP



**EVERYBODY'S TENNIS**
**Sony C.E., 26,99 €.**
Tras el golf, ahora es el turno de que los jugadores de tenis con más personalidad lleguen a la portátil de Sony. Jugabilidad en estado puro y cientos de atuendos diferentes.



**TOY STORY 3**
**Disney, 34,99 €.**
Buzz, Woody y compañía siguen haciendo de las suyas.



**CAPCOM CLASSICS COLLECTION REMIXED**
**Capcom, 14,99 €.**
Veinte clásicos de Capcom en la palma de tu mano.

## Demos de PSP



1. EVERYBODY'S TENNIS
2. PATAPON 3



**METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER**
**Konami, 39,99 €.**
El título más esperado de PSP, y también uno de los más completos, divertidos y espectaculares en cuanto a nivel gráfico y sonoro de la historia de la portátil.



**ARMORED CORE SILENT LINE PORTABLE**
**From Software, 14,99 €.**
Una nueva entrega del simulador de mechas.

**VALHALLA KNIGHTS**
**Rising Star, 12,99 €.**
Un RPG de acción para la portátil.






Los entrañables Sackboys te darán la bienvenida a PlayStation Plus si decides contratar el servicio por un año completo.

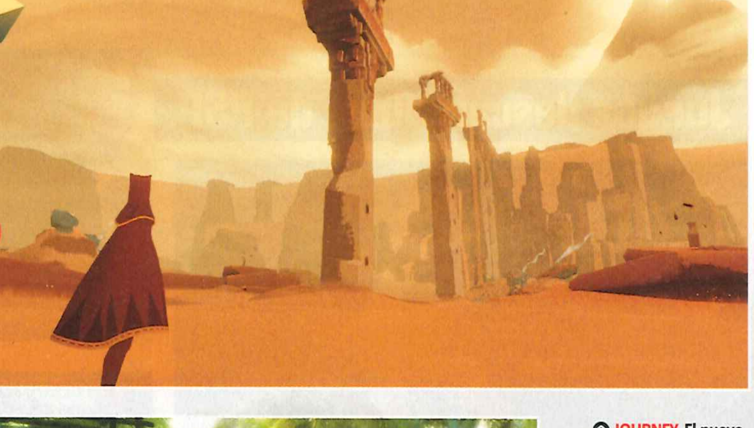
# LLEGA PLAYSTATION PLUS

Ya se encuentra disponible el nuevo servicio de suscripción de *PlayStation Network*, llamado ***PlayStation Plus***. Este servicio, como su nombre indica, es adicional y complementario al básico de *PSN*, que sigue siendo gratuito y ofreciendo lo mismo que hasta ahora (juego On-line, descargas, *demos*, actualizaciones, vídeos...). Si decides suscribirte (el precio es de 14,99 € por tres meses o 49,99 € por un año completo) podrás disfrutar de las siguientes ventajas añadidas: cada mes podrás descargar gratuitamente un juego de *PlayStation Network* (el primero ha sido *Wipeout HD*), dos Minis (este mes son *Field Runners* y *Age Of Zombies*) y un clásico de **PSone** (*Destruction Derby*). Además, también tendrás la opción de descargar un juego completo de **PS3** y probarlo durante una hora, si decides hacerte con él sólo tendrás que confirmarlo al final de ese periodo de prueba y podrás seguir en el punto en el que los dejaste. Los títulos disponibles este mes bajo esta opción son *Shatter* y *Savage Moon*.
También tendrás ofertas especiales en todo tipo de material adicional, como los mapas para *Killzone 2* o diferentes atuendos para *LittleBigPlanet*, y existe la opción de que tus títulos se actualicen automáticamente incluso con la consola en reposo. Y como oferta especial, y por tiempo limitado, si decides adquirir la suscripción anual podrás descargar la edición completa de *LittleBigPlanet*. Todos estos juegos son accesibles mientras estés suscrito al servicio. ¡A qué esperas!

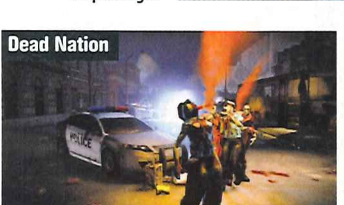



Próximamente en la Store





LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT. Plataformas y acción en modo cooperativo en el primer descargable de la famosa arqueóloga.


Dead Nation


Bonk: Brink Of Extinction



JOURNEY. El nuevo proyecto de los creadores de Flower, tan bello como enigmático. Uno de los triunfadores de la feria.

TRINE 2. La secuela del título de plataformas y rompecabezas de Frozenbyte llegará muy pronto a PlayStation Network.



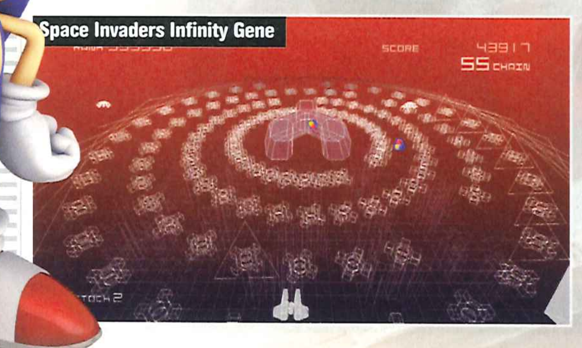



Bionic Commando Rearmed 2

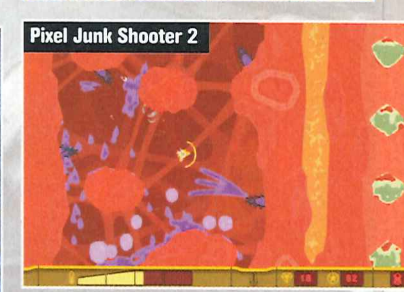

Bomberman Live: Battlefest

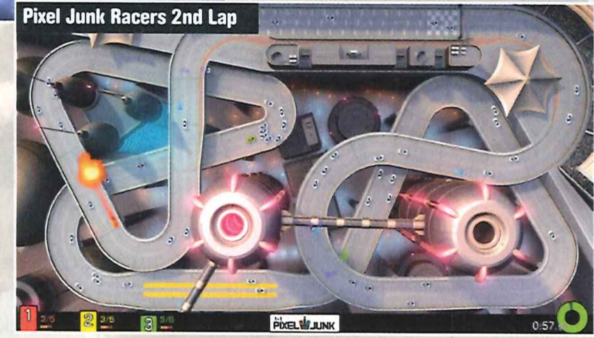
SONIC 4 EPISODE 1. Esperemos que con este nuevo juego el erizo de Sega retorne al olimpo de las plataformas más clásicas.

HARD CORPS: UPRISING. Los creadores de la saga Guilty Gear se pasan al arcade con esta secuela del mítico Contra para dos jugadores simultáneos.


Space Invaders Infinity Gene


Rush´N Attack: Ex-Patriot


Pixel Junk Shooter 2

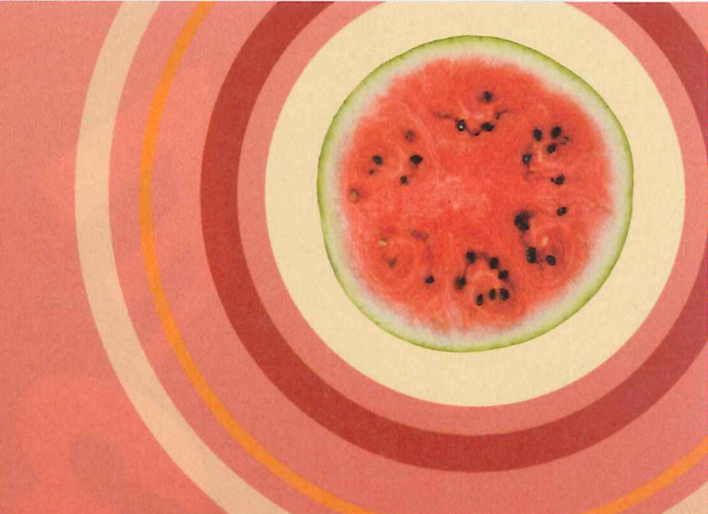

Pixel Junk Racers 2nd Lap

# NOVEDADES PARA PSN

Una buena cantidad de títulos descargables, que aparecerán durante los próximos meses en la *Store* de **PlayStation 3**, han sido presentados durante la psada feria **E3**. El excelente estado de forma por el que pasa el negocio de las descargas digitales provoca que muchos héroes de siempre, como *Sonic* o *Lara Croft* opten por este sistema a la hora de afrontar sus nuevas aventuras. Además, los desarrolladores independientes, como **Thatgamecompany** con *Journey* o **Q-Games** con su saga *Pixel Junk* han encontrado en este sistema el marco ideal para lanzar sus producciones. Mucha más información de todos ellos, en próximos números.


Scott Pilgrim Vs. The World


Eat Them

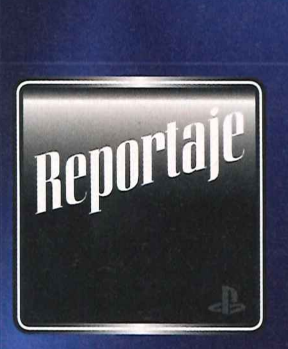



PASCUAL
Bi frutas
leche y zumo funciona!
CÍTRICOS
0% MATERIA GRASA
VITAMINAS A, C, E


PASCUAL
Bi frutas
leche y zumo funciona!
IBIZA
0% MATERIA GRASA
VITAMINAS A, C, E




PASCUAL
Bi frutas
leche y zumo funciona!




# E3

Tres días repletos de noticias y lanzamientos apasionantes que poblarán tus sueños y las estanterías de las tiendas este año y el próximo.

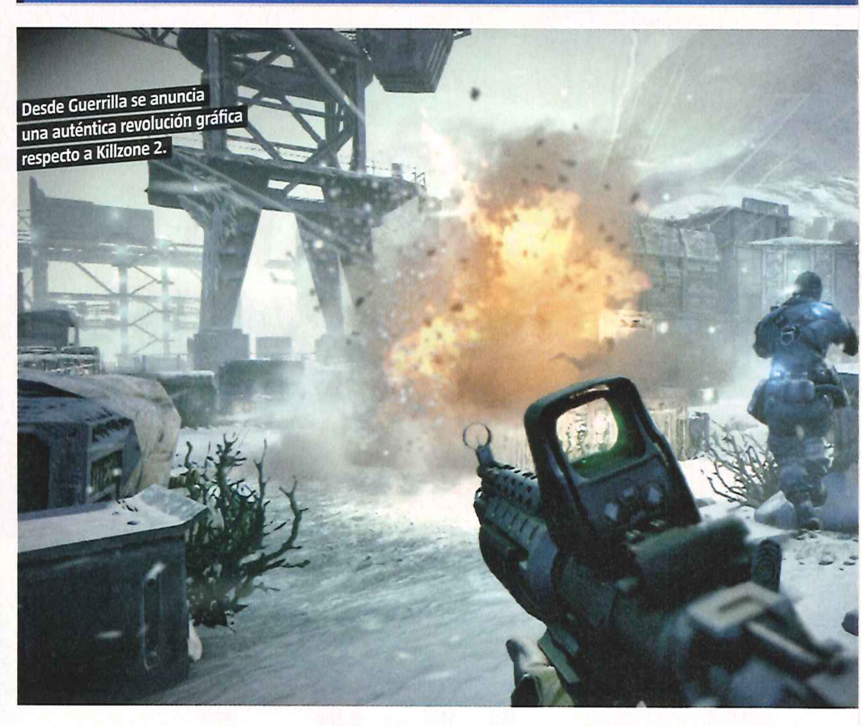
*Por* ***Nemesis, DaWei y Last Monkey***

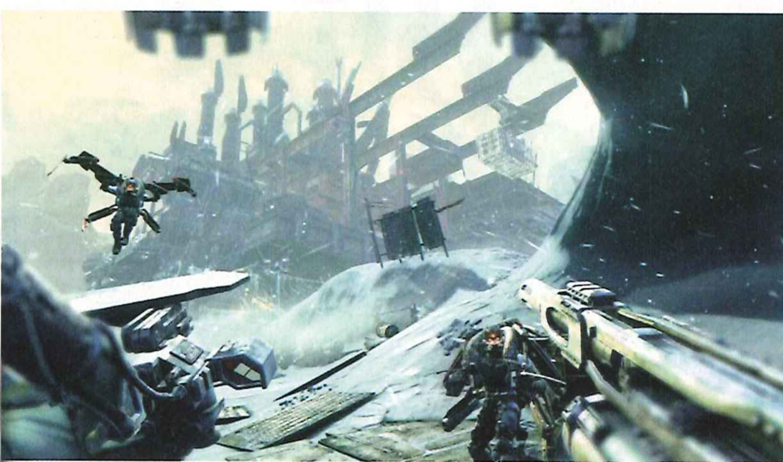
# 118 JUEGOS PARA SOÑAR

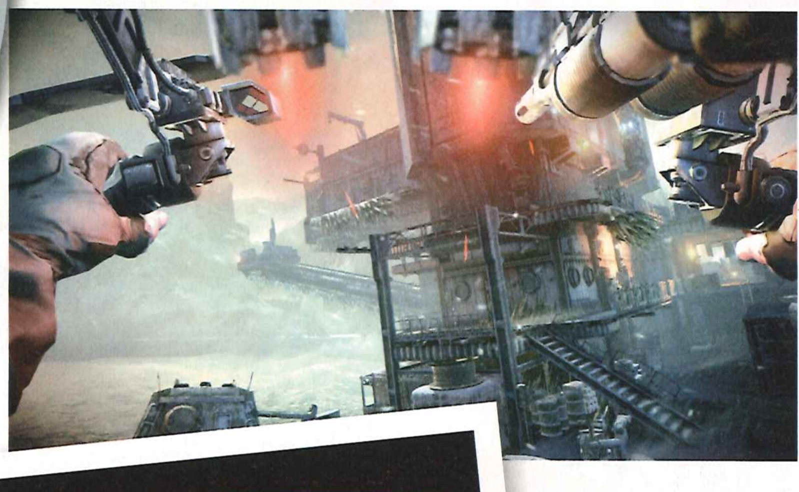
## Sumario



## Sony C.E.


Desde Guerrilla se anuncia una auténtica revolución gráfica respecto a Killzone 2.








Todos los asistentes a la conferencia de Sony, previa al E3, nos pusimos las gafas 3D para ver, como Dios manda, la demo de Killzone 3 en una pantalla gigante. En la foto, Helman Hulst, el Director de Guerrilla, instantes antes de que comiencen los tiros.







Aislados y en inferioridad numérica, tus tropas las pasarán canutas mientras todo el planeta Helghan se os tira encima.

Este Helghast logró sobrevivir a los anteriores Killzone (incluido el de PSP), pero se le acabó la suerte en esta tercera entrega.




# Killzone 3

## Cálzate las gafas 3D y prepárate para enfrentarte a todo un planeta

Si creías que los problemas habían terminado con la muerte de Visari... estás muy equivocado. Más aislado que nunca, en inferioridad númerica y con todo un planeta reclamando tu cabeza, ***Killzone 3*** pondrá a prueba tu puntería, y tu habilidad para volar. Los *jetpack*, desde los que podrás elevarte por los aires sin dejar de disparar, pueden ser la novedad más llamativa de ***Killzone 3***, pero no será la única ni mucho menos. **Guerrilla** confirmó que el juego será totalmente compatible con *PS Move*, nos asombró con una *demo* jugable con las 3D integradas (la sensación de profundidad es inenarrable), mientras afirmaban que los niveles serán 10 veces más largos que en *Killzone 2*. Te esperan unos *Helghast* mucho más inteligentes y numerosos, escenarios aun más peligrosos y la posibilidad de usar vehículos terrestres. Lejos de ser un simple truco para engatusar al jugador, los *jetpack* suponen una auténtica revolución en la mecánica de juego. Lo pudimos comprobar al asaltar un puesto *Helghast* desde el aire y más tarde desde tierra. La reacción de los enemigos y el resultado de la escaramuza fueron completamente distintos. ¡Por favor, que llegue pronto Febrero!

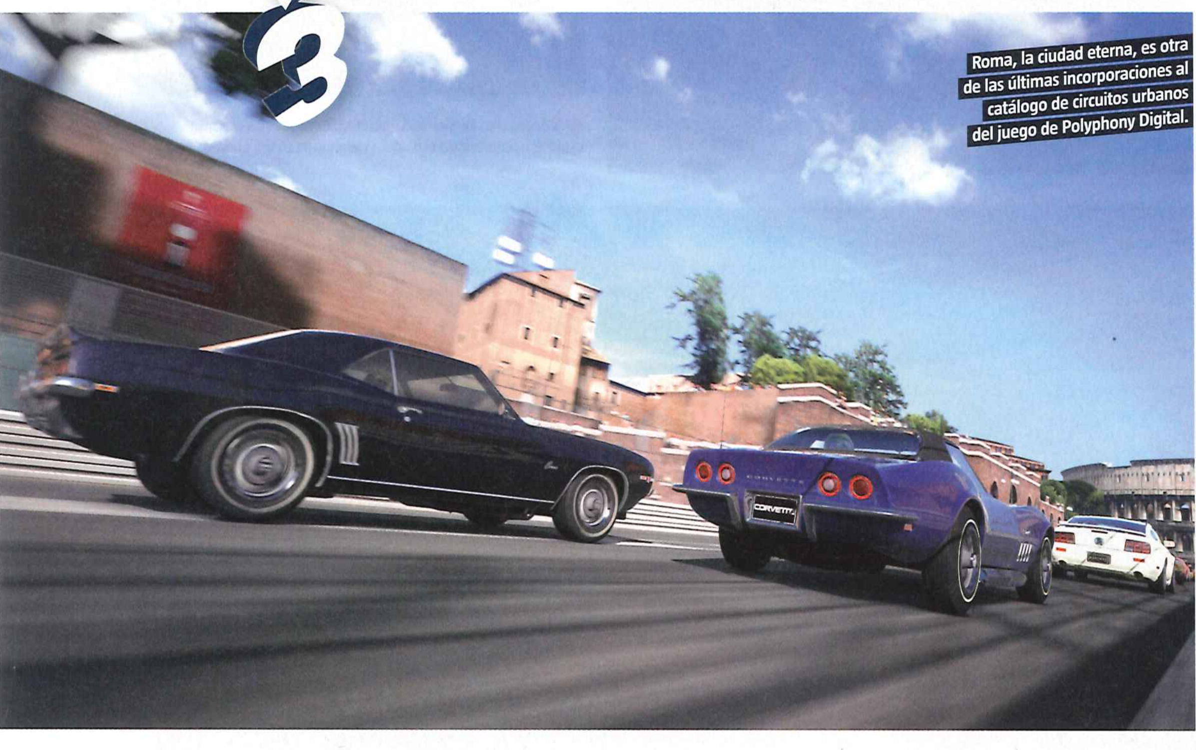







## MADRID, QUÉ HERMOSA ERES

La capital de España estará recreada en forma de circuito urbano en Gran Turismo 5. Más concretamente el centro: la calle Alcalá, Gran vía, Puerta del Sol y sus edificios más representativos: el Banco de España, Círculo de Bellas Artes, etc...



Roma, la ciudad eterna, es otra de las últimas incorporaciones al catálogo de circuitos urbanos del juego de Polyphony Digital.









# Gran Turismo 5

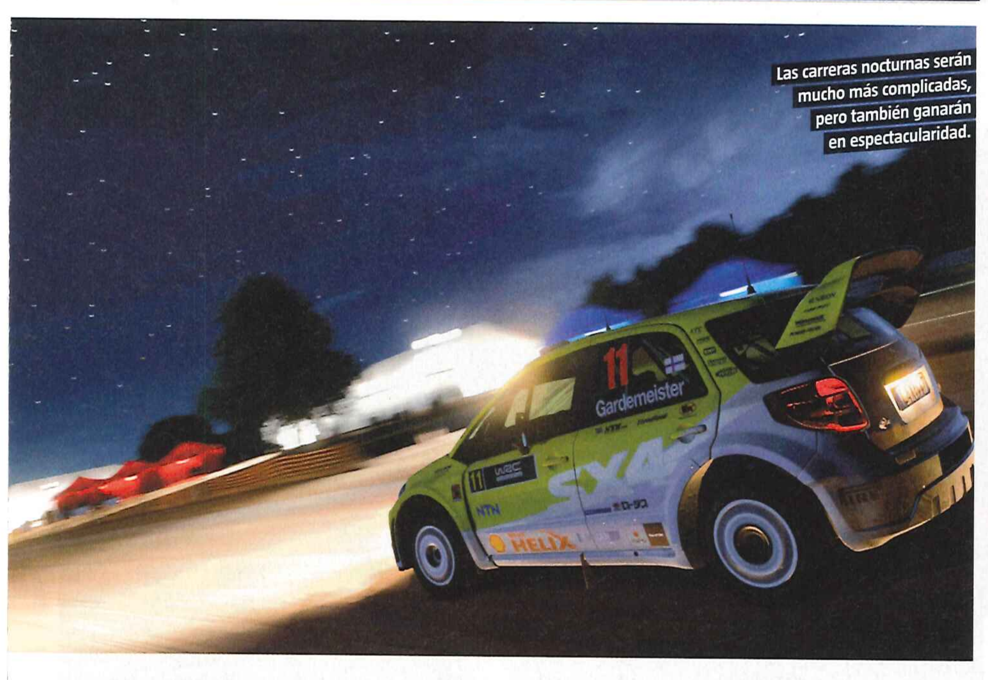
**Las grandes obras requieren su tiempo, aunque la espera para el rey de los simuladores pronto tocará a su fin**

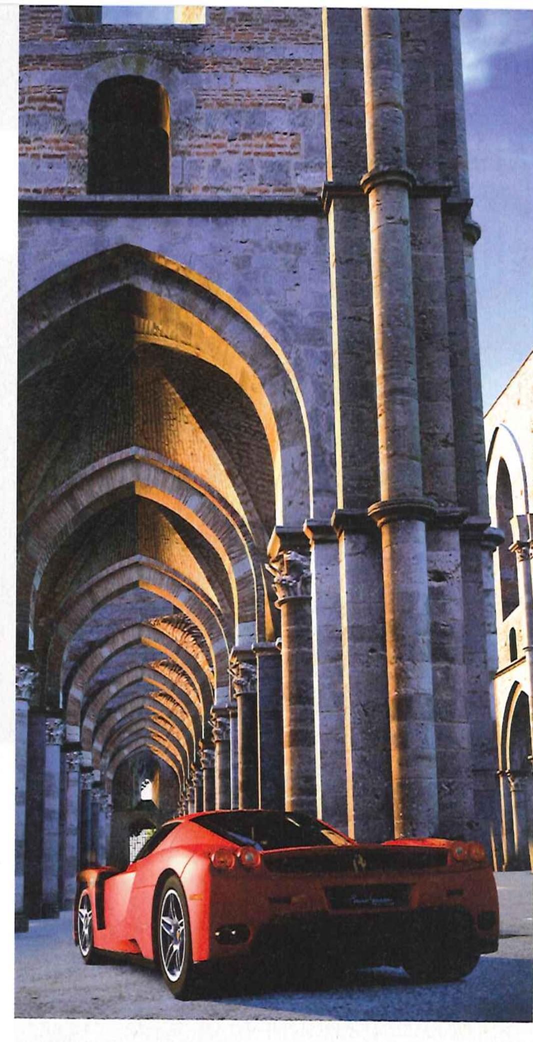


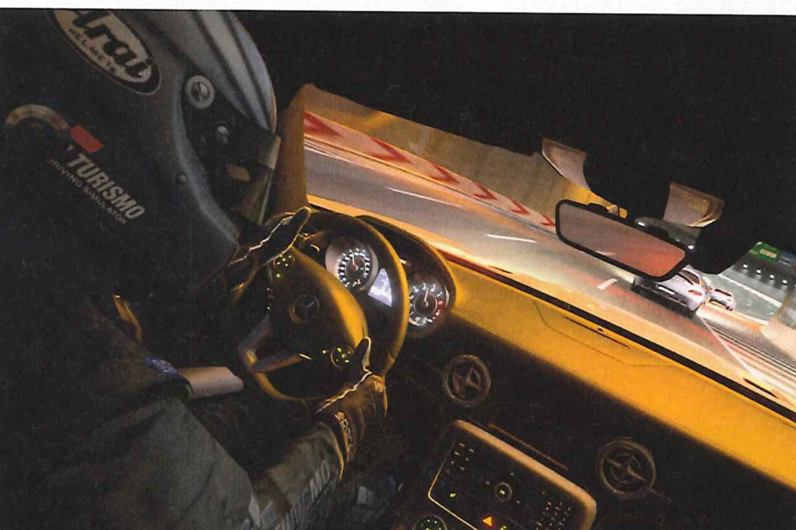

Cinco años han pasado desde que tuvimos acceso a las primeras imágenes de aquella «Visión *Gran Turismo*» que acompañaba a otros vídeos cuando **PlayStation 3** mostraba por primera vez todo su poder. Tras incontables retrasos motivados por el perfeccionismo extremo de su creador, *Kazunori Yamauchi*, la quinta entrega de *Gran Turismo* fue presentada, una vez más, en la feria **E3 2010**, gracias a una versión «casi» definitiva del mismo. Pero sin duda el dato que más nos importa a todos los seguidores de la serie es su fecha de lanzamiento, hasta ahora uno de los secretos mejor guardados por sus desarrolladores. Pues bien, durante la conferencia de prensa de **Sony** se reveló finalmente: será el próximo 2 de Noviembre cuando el juego vea la luz en territorio americano, y suponemos que poco después lo hará en el nuestro, en dos ediciones diferentes: la normal y una especial que incluirá, entre otros añadidos, una maqueta de uno de los vehículos que aparecen en el juego. Y hablando de coches, aunque la cifra exacta final aún está por confirmar, parece que con esta quinta entrega el catálogo de vehículos llegará a la cifra mágica del millar. Algunas marcas harán su debut en esta capítulo, como *Lamborghini* y *Bugatti* (aunque ya aparecieron en el de **PSP**) y modelos como el espectacular *Mercedes-Benz SLS AMG* también se estrenarán aquí. Si a esto le unimos que los bólidos participantes en las carreras »






Las carreras nocturnas serán mucho más complicadas, pero también ganarán en espectacularidad.




La vista interior del juego hará uso de PlayStation Eye para trasladar los movimientos de nuestra cabeza al control del juego.

## GT5 contra la realidad

El modelado tridimensional de los vehículos llamados *Premium* (que constituyen aproximadamente la quinta parte de los mil que aparecerán en el juego final) ha alcanzado unos grados de detalle nunca antes vistos en un videojuego. A la izquierda puedes ver la versión digital, a la derecha la realidad.


Rueda (GT5)


Rueda (Realidad)


Interior (GT5)


Interior (Realidad)


Trasera (GT5)


Trasera (Realidad)


Palanca de cambios (GT5)


Palanca de cambios (Realidad)

Las emocionantes (por los choques, no por los circuitos) carreras de NASCAR estarán incluidas en el juego.












Este es el impresionante aspecto que luce uno de los circuitos urbanos del juego visto desde el cielo. Realismo absoluto.












## MODO FOTO

Esta modalidad de juego, que ya se incluía en la anterior entrega del juego, ha sido potenciada en ***GT5***. Ahora podremos «aparcar» nuestro vehículo favorito en algunos de los lugares más bellos del planeta y recorrerlo «a pie» para lograr las mejores instantáneas. Más tarde seremos capaces de añadirlas a nuestro álbum particular y compartirlas con el resto de usuarios. Lo mismo ocurrirá con las repeticiones, con el añadido de poder subirlas a *YouTube* para que sean admiradas por todo el mundo.

de *NASCAR*, al igual que los 4x4 que compiten en *WRC*, también harán acto de presencia (pues ***GT5*** cuenta con la licencia oficial de ambas disciplinas), te puedes imaginar hasta dónde llega la variedad. Eso sí, de estos mil vehículos, sólo 200, los llamados *Premium* estarán modelados con el máximo detalle posible (incluso el interior será reproducido de forma fotorrealista) y sólo éstos sufrirán desperfectos visibles durante las carreras. Y es que modelar de esta manera cada uno de ellos conlleva una cantidad de tiempo y de recursos que hacía imposible aplicarlo al millar de bólidos. En cuanto a los circuitos, serán más de veinte, con un total de setenta variaciones (cambio de trazado, meteorología, carreras nocturnas o diurnas) y con una nueva incorporación que nos ha sorprendido gratamente: un trayecto urbano por el centro de Madrid, del que tenéis más información en el cuadro adjunto. La lista de posibilidades del juego es casi inabarcable (compatibilidad con *Move*, detección de movimiento de la cabeza gracias a *PlayStation Eye* para dirigir la mirada a diferentes partes del interior del vehículo, modo de juego On-line para un máximo de 16 jugadores con todo tipo de opciones de interacción a través de *PSN*), así que sigue atento a próximos números.

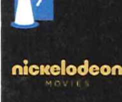
# CUATRO NACIONES, UN DESTINO

UNA PELÍCULA DE M. NIGHT SHYAMALAN

# AIRBENDER
## EL ÚLTIMO GUERRERO
## EN 3D

ESCRITO, PRODUCIDO Y DIRIGIDO POR M. NIGHT SHYAMALAN

**6 DE AGOSTO**







www.Airbender.es

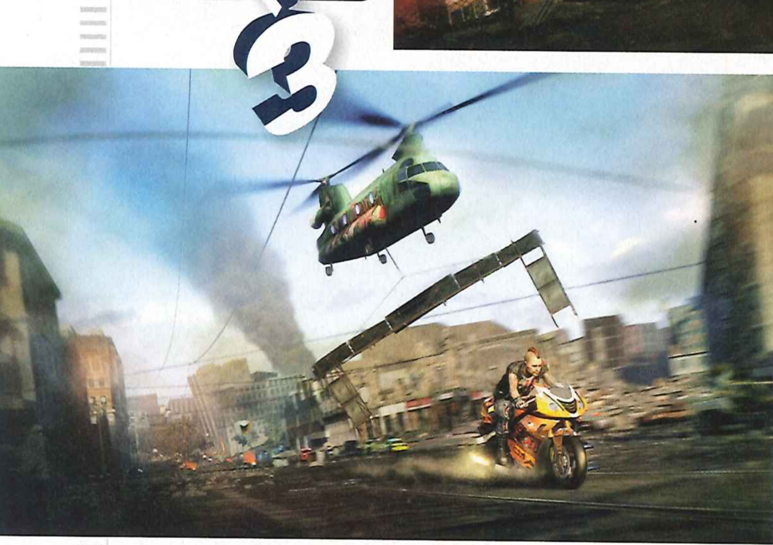
real D 3D Y DIGITAL 3D TAMBIÉN EN 2D

SÍGUENOS EN facebook









Sólo a unos mendrugos se les ocurriría organizar una competición de motor en medio de un terremoto. Luego se matarán y vendrán sus madres a lloramos.

Cada sacudida del terremoto no sólo provocará el derrumbamiento de los edificios, sino que cambiará la fisonomía del circuito, abriendo nuevas rutas.

# MotorStorm Apocalypse

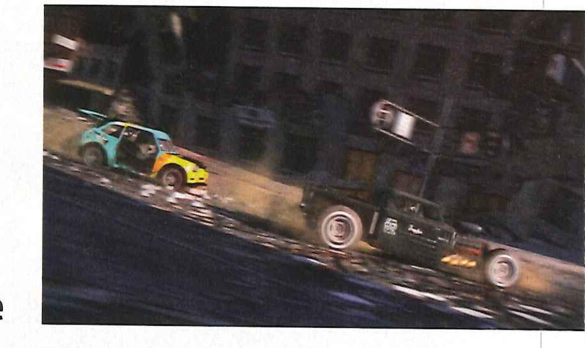
PS3

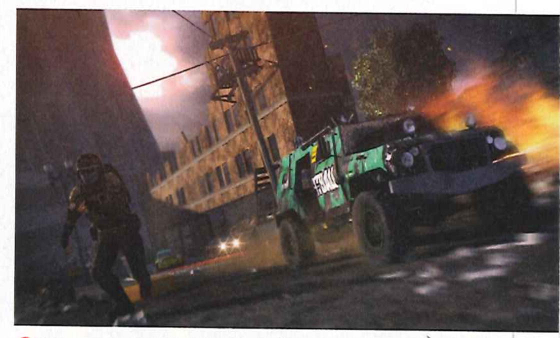
A la venta en 2011

## Tras el desierto, la jungla y la nieve, las carreras extremas se trasladan a una ciudad convulsionada por un terremoto

Ahí es nada. Hace falta ser muy duro (o muy estúpido) para ponerse a conducir en medio de un terremoto, pero así de ocurrentes son los muchachos de **Evolution Studios**. En la que fue nuestra primera cita del **E3**, pudimos entrevistar a uno de sus componentes, Matt Southern, que nos desveló cómo fué el desarrollo de ***MotorStorm Apocalypse***. *«Queríamos sorprender al jugador con algo totalmente rompedor respecto a los anteriores entregas de la saga. Quisimos superar todas las expectativas»*. ¿En qué se traduce ésto a la hora de jugar? Pues que no sólo nos las tendremos que ver con rivales tan canallas y arteros como en los anteriores *MotorStorm*, sino que veremos cómo se nos caen encima rascacielos, cómo los militares atacarán desde el aire (no se tomarán demasiado bien lo de ver gente corriendo por una zona catastrófica) y cómo cada vuelta al circuito será completamente distinta a la anterior por el efecto de los derrumbamientos y los movimientos sísmicos.

Desde **Evolution Studios** han querido, además, homenajear a los *FPS* multijugador al incorporar *perks* a los vehículos, lo que te permitirá mejorarlos a tu antojo a medida que vayas ganando experiencia. Podrás competir contra 16 usuarios On-line o jugar a pantalla partida con tres amigos más (tanto On-line, como Off-line), mientras asciendes en los *rankings* de clasificación. Habrá más de 12 clases de vehículos distintos y Southern nos adelantó algunos de los nuevos fichajes: *Super Bikes*, *Compact Sport Cars*, *Choppers* y *Muscle Cars*. Si a todo esto le añadimos los camiones monstruo, las motos o los *buggies* de las anteriores entregas, podrás hacerte una idea del desmadre que se organizará entre las ruinas de la ciudad. Eso sí, habrá que esperar hasta el inicio de 2011 para comprobarlo.





De momento desde Evolution Studios han anunciado más de doce clases de vehículos, con novedades tan jugosas como los Muscle Cars, las motos Chopper o los coquetuelos Compact Sports Cars.



MotorStorm Apocalypse ofrecerá un impresionante modo 3D, que pudimos comprobar en el stand de Sony C.E. A un servidor tuvieron que quitarle el mando tres tíos de seguridad, porque no se iba de allí.





El helicóptero incorpora un electroimán con el que podrás atrapar los vehículos de la facción rival.



# Twisted Metal

## David Jaffe, el padre de Kratos, vuelve a tomar las riendas de la franquicia de los coches camorristas

PS3
A la venta en 2011

Pese a haber abandonado **SCEA** en 2007 (para fundar su propio estudio, **Eat Sleep Play**); el destino de David Jaffe parece unido a sus creaciones. No sabemos si algún día volverá a dirigir un *God Of War*, pero ya hemos comprobado cómo se nota su mano en el salto a **PS3** de *Twisted Metal*, la franquicia que le lanzó a la fama (al menos en EE.UU., donde veneran esta saga). El propio Jaffe nos hizo una demostración, a puerta cerrada, donde pudimos comprobar que si bien se han conservado las señas de identidad de la saga (un montón de coches reventándose las bujías), se le ha añadido mucha más profundidad y estrategia respecto a **PS2**. Con 16 jugadores simultáneos en modo On-line (junto a un cooperativo y modos a pantalla partida para 4 usuarios), ***Twisted Metal*** acogerá batallas monumentales entre las diferentes facciones.

Los periodistas yanquis se volvieron locos cuando vieron aparecer, al final de la conferencia de Sony, la furgoneta del payaso Sweet Tooth. Por esas tierras, la franquicia Twisted Metal es toda una institución.





Sucker Punch ha cambiado completamente el aspecto de Cole. Ellos sabrán las razones.

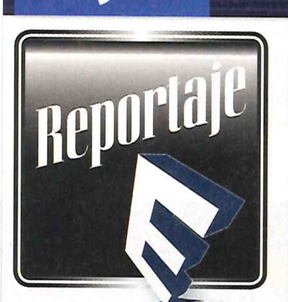


# inFamous 2

## Puede que el rostro de Cole McGrath haya cambiado, pero no sus poderes



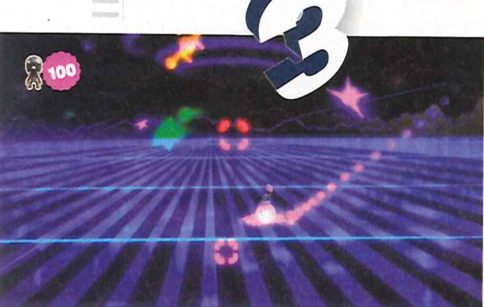

Aunque todavía queda lo suyo para reencontrarnos con Cole McGrath, en **Sucker Punch** trabajan a destajo para dar forma a una secuela que planteará bastantes cambios respecto al original, uno de los juegos más sorprendentes de 2009. Para empezar, Cole presenta un aspecto totalmente cambiado, irreconocible, pero sigue conservando su habilidad para manejar la electricidad, algo que podrá demostrar en *New Marais*, una nueva localización inspirada en Nueva Orleans, que recorreremos de cabo a rabo mientras zumbamos enemigos con rayos... o utilizando la nueva porra eléctrica que despliega el protagonista. Por supuesto, habrá ocasión de realizar buenas y malas acciones, aunque de ese aspecto del juego aún no se ha desvelado demasiado. En los próximos meses sabremos más...







En el stand de Sony C.E.A. era posible echar unas partiditas a LBP2 en buena compañía.







PS3
A la venta en OTOÑO 2010

# LittleBigPlanet 2

## Media Molecule crea nuevas herramientas para desatar nuestra creatividad

Lejos de ser una mera secuela, ***LPB2*** supondrá una auténtica revolución, gracias a sus nuevas herramientas, que van mas allá de los *arcades* de plataformas para permitirte diseñar tus propios *shooters*, *arcades* de conducción e incluso tu propio juego de estrategia en tiempo real. Estuvimos charlando con Alex Evans (Co-fundador y Director Técnico de **Media Molecule**) sobre el tema, y él parecía tan abrumado como nosotros. *«En LBP2 te daremos los bloques, como si fuera un Lego, para que hagas lo que quieras: desde un shooter hasta un juego deportivo»*. Orgulloso de su creación, la única preocupación de Evans parecía estar en el futuro contenido descargable: *«Será un desafío, porque el juego ya no sólo es de plataformas. Estuvimos un año entero dedicándonos en exclusiva a crear contenido para la primera entrega»*. Pero hasta que llegue ese momento, estaremos bastante ocupados con las novedades que incorpora ***LBP2*** de serie: el gancho de *Sackboy*, el editor de *intros* o los *Sackbots* (personajes no jugables a los que dotaremos de su propia IA).





PS3
A la venta en OTOÑO 2010

# SOCOM
## Special Forces

Una de las experiencias más divertidas que pudimos vivir en el *stand* de ***Sony C.E.*** fué probar ***SOCOM: Special Forces*** con *PlayStation Move*. Puede que de cara al exterior ofreciéramos un aspecto bastante cómico, mientras movíamos la cabeza (intentando esquivar balas invisibles), pero lo pasamos en grande con el nuevo *shooter* de **Zipper Interactive**. Pudimos poner en práctica su nueva mecánica de coberturas, mientras usábamos el *PS Move* para abatir oleadas de enemigos, dotados de una IA bastante potente. Aunque el verdadero espectáculo llegará con el modo multijugador, para 32 jugadores simultáneos.



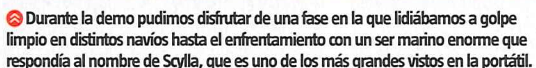



# Sly Collection

**Sanzaru Games** está dando los últimos toques a la remasterización para **PS3** de los tres juegos que el acrobático mapache protagonizó en **PS2**: *Sly Raccoon, Sly 2: Ladrones de Guante Blanco & Sly 3: Honor Entre Ladrones*. Los tres juegos, creados originalmente por **Sucker Punch** (ahora enfrascados en la secuela de *inFamous*), estarán recopilados en un único BD donde no faltarán los extras. Encontraremos minijuegos diseñados para *PS Move*, y podremos disfrutar de *Sly 3: Honor Entre Ladrones* en 3D (si tu tele es compatible, claro). De hecho, el *Sly 3* de **PS2** ya ofrecía esta opción, aunque las gafas de cartón no pueden compararse a las gafas 3D activas.







Durante la demo pudimos disfrutar de una fase en la que lidiábamos a golpe limpio en distintos navíos hasta el enfrentamiento con un ser marino enorme que respondía al nombre de Scylla, que es uno de los más grandes vistos en la portátil.

PSP — A la venta en OTOÑO 2010

# God Of War
## Ghost Of Sparta

### El espartano más famoso de los videojuegos regresa a PSP en una entrega aún más brutal

El memorable *Chains Of Olympus* está a punto de tener su relevo con ***Ghost Of Sparta***, título que la propia **Sony** dejó disfrutar a los profesionales con una corta pero intensa *demo* jugable en el **E3**. Esta nueva entrega, que ya lleva dos años de desarrollo, nos pondrá entre los acontecimientos del primero y del segundo juego de la serie, y que entre otras cosas nos alumbrará sobre el origen del tatuaje de Kratos o sobre lo acontecido a su familia. De nuevo la gente de **Ready at Dawn**, los creadores del anterior juego en la portátil, han llevado el techo gráfico del sistema a un nuevo nivel, con novedosos efectos gráficos y unas cinemáticas de asombro. También se ha mejorado la IA de los enemigos, que ahora serán más fieros, grandes y numerosos, multiplicándose el enfrentamiento con los jefes finales. En lo que respecta a la jugabilidad, tendremos nuevos movimientos y la incorporación de una espada y un escudo para enfatizar combates estratégicos. A finales de año podríamos tenerlo ya en el mercado.




A la venta en OTOÑO 2010

# Invizimals
## Shadow Zone

El exitoso *Invizimals* regresa con su secuela con más de 100 criaturas, doce nuevos poderes, un club social On-line para rangos y trofeos, y un multijugador cooperativo para dos usuarios. Además, podremos personalizar las criaturas que encontremos con la cámara. Un lanzamiento con sabor español para estas navidades.




A la venta en OTOÑO 2010

# Eyepet

PSP

El éxito del juego de sobremesa y de *Invizimals* en **PSP**, ha convencido a **Sony** para traer al simpático *EyePet* a **PSP** en una versión portátil que hará uso de la cámara para llevar a nuestra adorable mascota al lugar que queramos. La felicidad de una criatura en nuestras manos.




A la venta en OTOÑO 2010

# Patapon 3

La franquicia de acción rítmica *Patapon,* con su original mecánica y gráficos, introduce un nuevo héroe para comandar el destino de la tribu en una entrega que apostará mucho más por la vertiente multijugador en modos cooperativos y competitivos para hasta ocho jugadores. ¡Que no falte el ritmo!






Nadie dijo que devolver la vida a tu mujer fuera tarea fácil. Esta escalada de vértigo es lo que Gabriel llama «un jueves cualquiera».



Los licántropos son seres apasionados. Ni siquiera en plena persecución a caballo dejarán pasar la oportunidad de darte un muerdo en el nucamen. Si aciertas con el QTE de marras, podrás librarte de sentir su cariñoso mordisco. Animalito.

# Castlevania Lords Of Shadow




## Gabriel Belmont aterrizó en el E3 con una demo jugable bajo el brazo

La *demo*, aunque breve, demostró a los asistentes a la feria el poderío gráfico de esta obra con sello español. Al fin pudimos dar rienda suelta al poderío de la *Combat Cross*, mientras dábamos buena cuenta de los licántropos (de diversos tamaños), tanto a pie como en plena persecución a caballo. Comprobamos cómo funcionará el sistema de mejora de movimientos, lanzamos dagas y nos quedamos sobrecogidos con la solidez visual y la magnífica ambientación que ha logrado **Mercury Steam**. Además de la *demo*, que hemos exprimido hasta la extenuación en la redacción (por cortesía de **Konami España**), ***Castlevania Lords Of Shadow*** deslumbró en el **E3** con un nuevo tráiler en que se desvelaban nuevos personajes que desempeñarán un papel crucial en la aventura de Belmont: Claudia, Cornell, Pan, Claudia y Camilla. David Cox, el productor, sigue sin soltar prenda sobre la posible aparición de Drácula, pero resulta sospechoso no saber aún el rol que desempeñará la voz de Jason Isaacs (el *Lucius Malfoy* de *Harry Potter*). También confirmó que ***Lords Of Shadow*** tendrá elementos de exploración, permitiéndonos revisitar niveles ya superados para abrir nuevas rutas. El agua bendita, por ejemplo, servirá para romper determinadas barreras. ¡Que me reserven dos litros!



La captura de arriba, tomada en nuestra redacción con la demo del E3, es una pequeña muestra del acoso que sufrirá Gabriel por parte de licántropos, trolls y demás chusma folclórica.

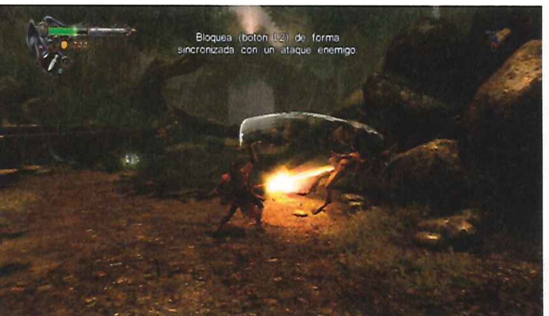
Aunque la mecánica se asemeja un poco a los God Of War (por aquello de satisfacer a la muchachada actual), podemos dar fe de que estamos ante un Castlevania de pura cepa. Y con sabor español, oiga.








La demo muestra una de los sueños que atormentan a Gabriel desde el fallecimiento de su esposa.




## ENTREVISTA CON...



# DAVID COX

***Productor de Castlevania: L.O.S.***

**En el nuevo tráiler nos ha sorprendido ver a Baba Yaga, un personaje del folclore ruso que ya aparecía en los cómics de *Hellboy*...**

**Cox:** En el juego hemos querido meter personajes de siempre y otros nuevos, extraídos de distintas mitologías. Como *trolls*, *goblins*... o la bruja Baba Yaga. Un elemento que siempre ha distinguido a los *Castlevania* es que eran únicos a la hora de fusionar mitologías... desde Frankenstein hasta Medusa.

**¿Cómo es la experiencia de trabajar con un equipo español?**

**Cox:** Maravillosa. Y no ha habido nada de siestas (risas). Son un equipo muy apasionado que quiere ser reconocido por ser los desarrolladores de ***Castlevania***, y ya no sólo por haber creado *Clive Barker's Jericho*.

**¿Cómo se pusieron en contacto con Mercury Steam?**

**Cox:** Hablamos con ellos incluso antes de que lanzaran *Clive Barker's Jericho*, con intención de desarrollar un proyecto que se canceló, pero nos mantuvimos en contacto con ellos.

**¿Puede hablarnos un poco de la banda sonora? ¿Incluirá temas clásicos de la saga *Castlevania*?**

**Cox:** La gran mayoría de la BSO es obra de Óscar Araujo, pero los fans pueden estar seguros de que reconocerán algunos fragmentos de temas clásicos.

**¿Cómo está participando Hideo Kojima en el proyecto?**

**Cox:** Kojima está trabajando en calidad de supervisor. Queríamos aprovecharnos de su enorme experiencia haciendo juegos. Por citar un ejemplo, al inicio del proyecto, Belmont era un bárbaro de pelo largo. Fue Kojima quien nos convenció para darle mayor personalidad al personaje central, un aspecto mucho más heroico.





Raiden es capaz de cortar una camioneta por la mitad, con la misma facilidad que uno lonchearía un paquete de tranchetes con un cuchillo al rojo vivo. Él, que puede.





Zan Datsu (Cortar, Tomar). Ahí reside la clave de este MGS Rising. Tras cortar a un enemigo, Raiden husmeará en sus entrañas para obtener energía, armas e ítems.





# Metal Gear Solid Rising




**Kojima no dió muchas pistas sobre el nuevo juego de Raiden: sólo desveló un tráiler. Eso sí, muy espectacular.**

Tras desvelar el proyecto ***MGS Rising*** en el **E3** de 2009, Hideo Kojima aterrizó este año con un impresionante tráiler centrado en la habilidad de *Raiden* para lonchear enemigos... y todo lo que se ponga a tiro. Según sus creadores, la clave del juego reside en las palabras *Zan Datsu* (que traducido sería más o menos como Cortar & Tomar). *Raiden* no tiene escrúpulo alguno en husmear en las entrañas de sus enemigos para obtener *items*. Ni su katana parece perder filo tras cortar columnas, robots e incluso una camioneta. El director del juego no cerró la puerta a una posible compatibilidad con *PS Move* y confirmó algo que Kojima adelantó el año pasado: el objetivo del juego es expandir la popularidad de *MGS* a otros usuarios, mas allá de los *fans* de la saga.

## ENTREVISTA CON...






**MINESHI KIMURA**
*Director*

**S. MATSUYAMA**
*Creative Producer*

**¿Es justificable el uso de una katana frente a la tecnología futurista que despliega el juego?**

**Kimura & Matsuyama:** Algunos blindajes son más resistentes a las balas y los misiles que al filo de una katana. Por eso será necesario utilizarla. Además, la katana es un arma mucho más sigilosa.

**¿Cómo ha pasado Raiden de ser un niño bonito a convertirse en una máquina de matar?**

**Kimura & Matsuyama:** La trama del juego se desarrolla entre los sucesos de *MGS2* y *MGS4*. Queríamos narrar la historia de *Raiden*, justificar el gran cambio que pega cuando aparece en *MGS4: Guns Of The Patriots*.

**Aunque se trate de un *Spin-Off*... ¿llegaremos a ver cameos de otros personajes del universo *MGS*?**

**Kimura & Matsuyama:** Mmm... Snake! (risas). Barajamos un montón de opciones, pero aún no lo hemos decidido.

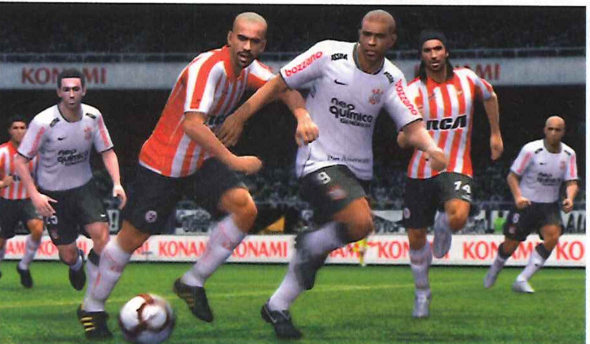
**¿Podrían hablarnos de cómo surgió el concepto de *Zan Datsu* (Cortar, Tomar)?**

**Kimura & Matsuyama:** Nos parecía interesante el concepto de cortar y sustraer lo que hay en el interior de los enemigos. Lo que *Raiden* extrae no es la columna vertebral del enemigo (como puede parecer en el tráiler), sino los intestinos del robot. De ahí se puede obtener electricidad para regenerar la barra de *Raiden*, además de *items*, armas...

**¿Qué implica el subtítulo de Lighting Bolt Action?**

**Kimura & Matsuyama:** Es un nuevo género. Quizás en el tráiler no parece explicar demasiado su significado, pero en el juego final habrá mucha más acción. Todo será frenético.











Ahora los defensas guardarán mejor su posición y sabrán leer las jugadas para tapar los espacios. Los típicos «correcalles» de anteriores entregas quedarán en segundo plano.

# PES 2011



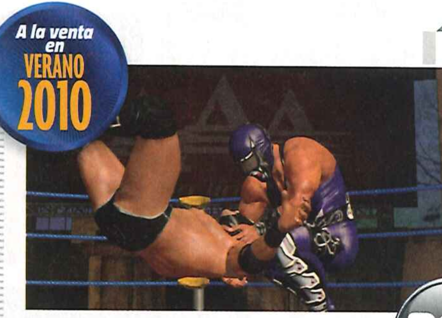
PS3 PSP PS2

## Konami se ha propuesto conseguir el mejor PES de la actual generación incluyendo mejoras en todos los apartados

A la venta en OTOÑO 2010

A **Konami** le está costando coger el ritmo en lo que a fútbol se refiere en esta generación de consolas, aunque con la entrega del año pasado consiguieron mejorar bastante. Ahora la compañía parece tener mucho más claro la senda a seguir y la edición de este año promete dar un paso más para intentar plantar cara a *FIFA11*. Las novedades son muchas, aunque la mayoría enfocadas a mejoras. Así nos encontramos con un sistema de control más eficiente, un control 360 grados de mayor libertad y sobre todo con un sistema de pases que ahora cuenta con una barra de potencia. A esto conviene sumar un mejorado sistema de regates y de configuración de alineaciones y hasta la elección de distintas velocidades de juego. Técnicamente esta entrega ha mejorado la iluminación, junto a una recreación enfermiza de los estadios, con expresiones faciales más realistas y hasta 1.000 animaciones creadas desde cero. Sin duda, esta nueva entrega promete mucho fútbol del bueno.

A la venta en VERANO 2010



# Lucha Libre AAA Héroes Del Ring

PS3 PSP

Basada en la menos conocida, aunque espectacular lucha libre mexicana, se presenta en forma de videojuego la lucha característica de aquel campeonato. Unos 30 luchadores reales con movimientos característicos y todo para ganarnos a la audiencia y así conseguir nuevos golpes. Incluye multijugador para 4 jugadores.

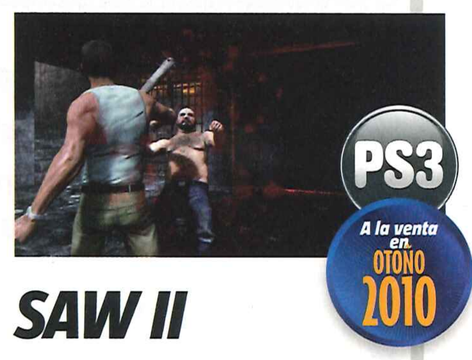


PS3

A la venta en 2011

# NeverDead

Una de las sorpresas de la conferencia de **Konami** fue el anuncio de ***NeverDead***, un nuevo juego de acción en tercera persona con bastante de humor negro. Controlaremos a Bryce, que tiene la capacidad de perder partes de su cuerpo para reimplantárselas de nuevo. El título se desarrollará en una oscura urbe repleta de extraños humanos y de criaturas sobrenaturales.



PS3

A la venta en OTOÑO 2010

# SAW II

Siguiendo los pasos de las películas nos llegará otra entrega de *SAW*, que tras lo visto ha mejorado su aspecto gráfico gracias al uso de la última versión del *Unreal Engine*. Eso sí, la jugabilidad seguirá enfocada a la resolución de truculentos y macabros *puzzles* en un videojuego poco apto para estómagos sensibles.










# Dead Space 2

PS3 · A la venta en ENERO 2011

## La pesadilla de Isaac Clarke sube de intensidad

Tras disfrutar de sendos aperitivos en las conferencias de **EA** y **Sony**, al fin pudimos ver la *demo* completa de ***Dead Space 2***, en una sala que recreaba el estilo arquitectónico de *Sprawl*, la colonia en la que se desarrollan las nuevas aventuras de *Isaac Clarke*. La secuela potenciará aun más las señas de identidad de la saga. Te será imposible no sentir angustia al recorrer los pasillos, ni gritar con la aparición de los necromorfos, más agresivos y resulsivos que nunca. Pudimos ver en acción a los niños necromorfos (para quitárselos de encima es preciso recurrir a un *QTE*), así como las nuevas armas de Isaac, como la *Javalin Gun*, con la que es posible empalar a los enemigos contra la pared. Como curiosidad, la *demo* a puerta cerrada ofrecía una primicia: ver por primera vez el rostro de *Clarke*, mientras se vestía con el nuevo *Advanced Suit*. Y hablando de exclusivas: la versión *PS3* incluirá el *Dead Space: Extraction*, compatible con *PS Move*.






El sistema Skillshot premiará tu esfuerzo por matar a los enemigos con estilo. Cuanto más espectacular e imaginativa sea la muerte, más puntos obtendrás para mejorar tus armas.

Pese a su aparente violencia, Bulletstorm es un juego marcadamente festivo. Los enemigos vuelan por los aires y podrás dar auténticas coces mientras no dejas de disparar.

# Bulletstorm

PS3 · A la venta en 2011

## ¿Se puede sorprender aún en el género FPS? Los creadores de Painkiller parecen haberlo logrado

Fue una de las mayores sorpresas de la conferencia de **EA**, y uno de los juegos más buscados en su *stand*. **Bulletstorm** es la nueva obra maestra de **Epic Games** y los creadores de *Painkiller*, un *shooter* en el que la violencia y el humor van juntas de la manita para proporcionar al jugador una experiencia tan gozosa como sorprendente. Mientras que en otros juegos lo único importante es matar, en ***Bulletstorm*** la clave es hacerlo con estilo. Disparar a la cabeza es fácil. Lo meritorio es dar una patada a un enemigo, y ralentizar el tiempo mientras vuela por el aire, para desmembrarle a tiro limpio. ¿Brutal? No te quepa duda. Pero también bastante festivo. Con una violencia y un diseño gráfico de puro cómic, ***Bulletstorm*** propone un retorno a la diversión, pura y sin concesiones de *shooters* clásicos como *Duke Nukem*. Lo echábamos de menos.










Los rascacielos se venían abajo, mientras dábamos buena cuenta de los aliens en la demo de Crysis 2.





# Crysis 2

PS3 A la venta en OTOÑO 2010

## Nos pusimos las gafas 3D para descubrir el desembarco de Crytek en PlayStation 3

Los alemanes **Crytek** quieren conquistar los corazones (y los pulgares) de los usuarios de consola, como ya hicieron con el primer *Crysis*, exclusivo de PC. Y para ello van a utilizar todas sus armas, desde el potente motor *CryEngine 3* hasta la experiencia de **Crytek UK** (la antigua **Free Radical**, los genios responsables de *Time Splitters*) en el campo del multijugador. ***Crysis 2*** nos llevará a un Nueva York asediado por los *aliens* a los que haremos frente con nuestra puntería y el *Nanosuit 2*, un traje especial que proporcionará habilidades extraordinarias. Pudimos comprobarlo en una *demo* a puerta cerrada, en la que nos vimos las caras con un mecha gigante, mientras los rascacielos se venían abajo y el pánico se propagaba entre civiles y militares. Todo esto, en 3D, y sin usar gafas activas, como las que se utilizarán en la versión **PS3**, sino las típicas gafas polarizadas de papel. Si así nos dejó sin aliento, habrá que ver el juego final.







Durante la conferencia de EA, pudimos ver a 24 jugadores compitiendo en tiempo real sobre el escenario del Orpheum Theatre de Los Angeles.

# Medal Of Honor

PS3 A la venta en OCTUBRE 2010

## EA presenta en sociedad el modo multijugador ideado por DICE (los colosos de Battlefield: BC)

Conscientes de que en la carrera por conquistar el podio de los *FPS* ofrecer un buen multijugador es primordial, **EA Games** encargó el modo On-line a los suecos **DICE**, auténticos especialistas del género, mientras el modo Campaña se gestaba en las oficinas de **EALA**. El **E3** fue el escenario elegido para mostrar el poderío y las posibilidades que ofrecerá el On-line de este nuevo *MOH*. Y desde el pasado 21 de junio, la experiencia está al alcance de todo aquel que consiga un código para participar en la *beta* multijugador (podrás conseguir el tuyo reservando una copia de *MOH* en tu tienda, o participando en los sorteos de la página de *facebook* del juego). Siguiendo la estela de los *Modern Warfare*, irás sumando experiencia en cada combate On-line, con la que mejorar y customizar tu armamento, encadenando muertes y puntuación para desbloquear apoyo táctico en la linea de los *killstreaks* de *MW2*. ¿Suena apasionante? Lo es.



Durante su conferencia previa al E3, Electronic Arts desveló que la Edición Especial de Medal Of Honor incluirá, a modo de extra exclusivo, una versión remasterizada en HD del clásico MOH: Frontlines de PS2.

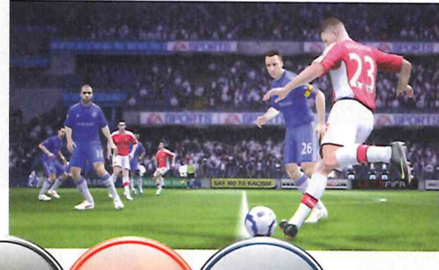
Electronic Arts

Reportaje E3



FIFA 11 incorporará un nuevo sistema de pases que promete acabar con los centros teledirigidos.





# FIFA 11

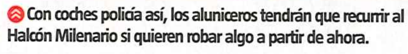
PS3 PSP PS2

## EA Sports pone un ladrillo más para la construcción del simulador de fútbol definitivo

A la venta en OCTUBRE 2010

Aunque una feria en EE.UU. no parece el lugar más idóneo para presentar un juego de balompié, **EA Sports** quería recoger las opiniones, entre la prensa especializada, acerca de las mejoras, tanto gráficas como en mecánica, que aportará la última entrega de *FIFA*. El mes pasado ya os ofrecimos un completo reportaje sobre el juego, así que iremos directos al grano: la mayor novedad de ***FIFA 11*** se llama *Personalidad +*. ¿En qué consiste esto? En que **EA Sports** asegura haber recreado por fin la fisonomía y el comportamiento real de los jugadores de cada equipo a través de 36 atributos diferentes, y no sólo de los 5 ó 6 *cracks* que todo el mundo conoce. Se acabó aquello de jugar con una estrella y diez clones.





Con coches policía así, los aluniceros tendrán que recurrir al Halcón Milenario si quieren robar algo a partir de ahora.



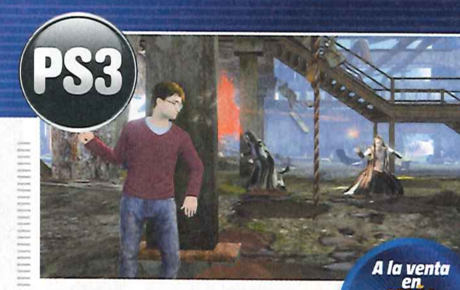
PS3

A la venta en NOVIEMBRE 2010

# Need For Speed Hot Pursuit

## Criterion devuelve el espíritu arcade a la saga NFS. Elige tu bando: policia o macarra de la velocidad

Resulta imposible no acordarse de los *Burnout* al ver en acción el nuevo *Need For Speed*. ***Hot Pursuit*** aterrizó en el **E3** en forma de *alpha* tempranera, pero muy capaz de dar una idea aproximada de lo que nos encontraremos en noviembre: persecuciones a velocidad de vértigo entre infractores de la ley y maderos al volante de bólidos casi futuristas. El director creativo de ***Criterion Games*** nos hizo una demostración en **PS3** de cómo será el multijugador (con colisiones en *slow motion*, al estilo *Burnout*) y el *NFS Autolog*, que te conectará automáticamente a las partidas de tus amigos, propiciando piques ilimitados.



PS3

A la venta en OTOÑO 2010

# Harry Potter Y Las Reliquias De La Muerte Parte 1

Potter deja atrás los cursillos de pociones y esas mandangas para protagonizar ¡un *shooter* ¡con varita mágica!. Parece una broma, pero no lo es... y nos alegramos de ello. Podrás ejecutar hechizos, y parapetarte detrás de muros y columnas, al estilo *Uncharted*, mientras haces frente a los oscuros muchachos de *Voldemort*.



PS3

A la venta en OTOÑO 2010

# Los Sims 3

Tras robar multitud de horas de sueño a los usuarios de PC, *Los Sims* regresan a consola para permitirte dar rienda suelta a tus deseos mas locos. Crea tu *Sim* y diseña su personalidad a tu antojo. Controla su destino, comparte tu creación con usuarios de todo el planeta y siéntete Dios (o el Diablo) durante unas horas.



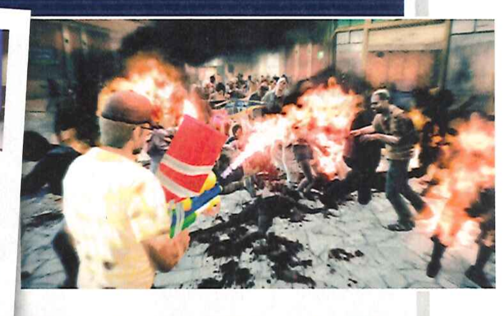
PS3

A la venta en OTOÑO 2010

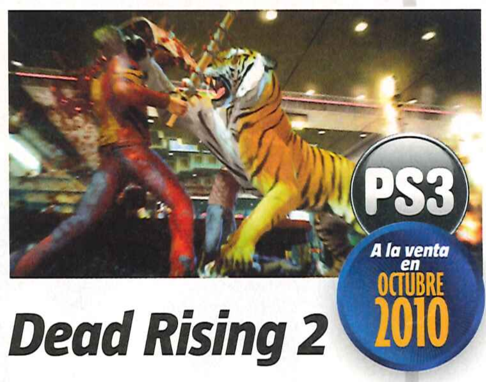
# Rock Band 3

**Harmonix** lo había anunciado, pero fue en el **E3** donde pudimos ver de cerca lo mejor de ***Rock Band 3***: el teclado y la nueva guitarra *Fender Mustang-Pro* (6 cuerdas y 17 botones en el mastil). Aunque la revolución se llama *Squier Stratocaster*, una auténtica guitarra que funciona tanto en el juego como en la vida real.







No pudimos dejar escapar la oportunidad de jugar con el juego en la feria. Estamos ansiosos por volver a probarlo.

PS3
A la venta en OCTUBRE 2010

## Dead Rising 2

El éxito de la primera entrega ha convencido a **Capcom** para traernos una secuela mucho más divertida. Los occidentales **Blue Castle Games**, con la supervisión de *Keiji Inafune*, aseguran un estilo de juego más global, con una dificultad mejor equilibrada. El protagonista *Chuck Green*, se verá inmerso en una ciudad casino para dar rienda suelta a su oscura imaginación pudiendo crear hasta sus propias armas. ¡Y con multijugador incorporado!

PS3
A la venta en 2011

# Marvel Vs. Capcom 3
## Fate Of Two Worlds

### Regresa una de las alianzas más exitosas

Tras diez años de letargo, la tercera entrega de *Marvel Vs. Capcom* hizo acto de presencia en la feria en todo su esplendor y de forma jugable. El deleite visual viene dado gracias a unas esplendorosas 3D usando el motor *MT Framework* que ya hemos visto en títulos como *Resident Evil 5* o *Lost Planet 2*, y que ha ayudado a recrear unos escenarios preciosos, repletos de detalles y a unos personajes con mucha dedicación en su creación, que ofrecen unas animaciones merecedoras de contemplación. Dejando de lado las mejoras gráficas se han incorporado novedades en el plantel de luchadores para ambos bandos, haciendo un número superior a los 30 con la presencia de *Lobezno*, *Iron Man*, *Hulk* o *Ryu* entre otros conocidos. Cada uno de los luchadores contará con nuevos movimientos y habilidades en combate que, a pesar de su mayor número, serán sumamente fáciles de realizar. Los combates se han mostrado muy dinámicos y frescos, con equipos de hasta tres luchadores por relevos y con asistencias temporales para cuando estemos en un apuro. Todavía vamos a tener que esperar hasta la próxima primavera para disfrutar con este prometedor título de corte clásico.



PS3
A la venta en OTOÑO 2010

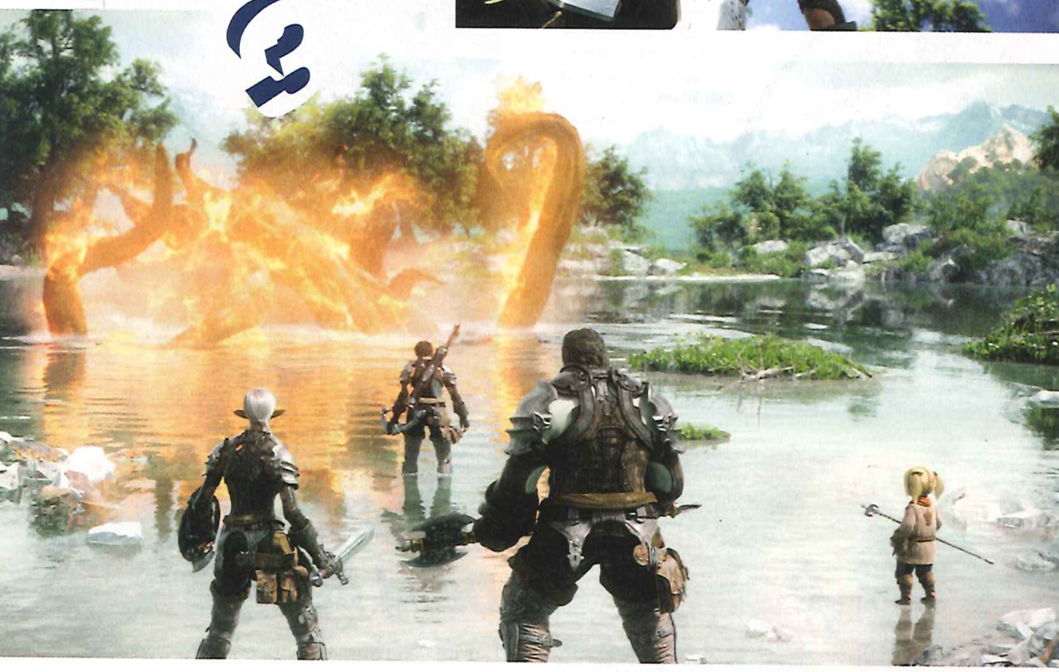
## Sengoku Basara Samurai Heroes

Un asombroso *beat`em-up* ambientado en el Siglo XVI, en plena era Feudal japonesa, con golpes inimaginables, habilidades de otro mundo y decenas de cadenas de *combos*. Encarna a un personaje de tu elección, representa a tu clan favorito y crece como samurai a golpe de espada en más de 30 niveles de incansable acción y puro espectáculo, solo o acompañado.











# Final Fantasy XIV

## La idea inagotable del universo Final Fantasy revisita el concepto On-line en un mundo repleto de posibilidades



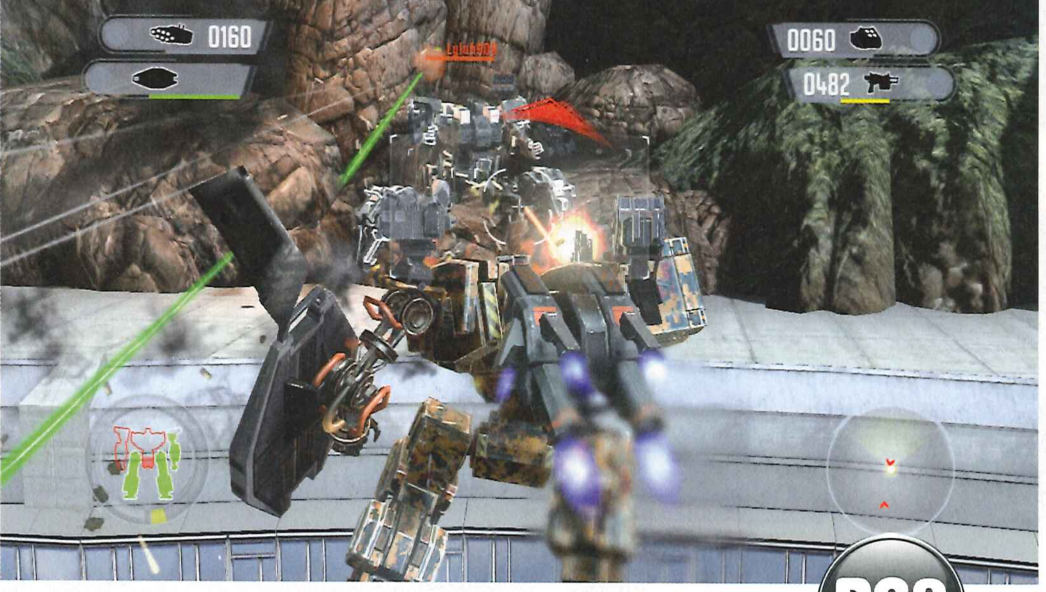

El universo más mágico de **Square Enix** retoma el juego On-line con un *MMORPG* heredero de la undécima entrega de la serie pero bajo los potentes circuitos de **PlayStation 3**. Como es habitual las posibilidades de juego están al servicio del jugador, dotando al desarrollo de una libertad inusitada en la serie. Mundos abiertos con ingentes posibilidades de exploración, misiones tanto en solitario como por equipos y un mundo cambiante donde hacer crecer a nuestro personaje bajo la fantasía de una serie que permanece en al altar del género. La creación de nuestro personaje y su apariencia oferta multitud de posibilidades para personificar nuestras ideas bajo un avatar lleno de imaginación para este mundo de fantasía. También debemos elegir una raza para nuestra creación con, de momento, cinco confirmadas, para después elegir la clase que deseemos desempeñar, divididas en cinco disciplinas a su vez, aunque según los objetos equipados podremos variarla. Nos sumergiremos en el reino de *Eorzea* que yace sumido en una guerra en la que nos vemos envueltos, siendo nosotros los encargados de dirigir nuestro destino según el ritmo y los objetivos de nuestra elección. Por lo tanto, nos vamos a encontrar misiones para disfrutar en solitario o bien otras por equipos de varios jugadores. La colaboración entre usuarios es fundamental para sobrevivir en un reino compuesto principalmente por jugadores humanos y otros personajes que nos exigirán de grandes destrezas para seguir adelante. La intención de **Square Enix** es la de crear una atmósfera en ***Final Fantasy XIV*** que sea familiar para aquellos jugadores que disfrutaron con la undécima entrega de la serie. En definitiva, un mundo abierto cambiante repleto de la fantasía característica de la serie que visitará los circuitos de **PlayStation 3** en marzo de 2011.



**La ambientación recogerá elementos de los últimos Final Fantasy para combinar clasicismo y nuevas tecnologías en un mundo devastado por los caprichos de la guerra. El espectáculo visual estará garantizado.**




**Durante el E3 pudimos disfrutar del juego en los concurridos pasillos del Convention Center. Multitud de personas deseaban jugar a uno de los capítulos más prometedores de la franquicia.**



# Front Mission Evolved

PS3 · A la venta en SEPTIEMBRE 2010

**La evolución de un clásico que abraza, en esta ocasión, la acción en tercera persona con pequeñas dosis de estrategia**

La clásica franquicia *Front Mission* da un giro de tuerca para dejar el factor estratégico en favor de un título de acción en tercera persona. Los *Wanzers* son los verdaderos protagonistas, máquinas de guerra totalmente personalizables que librarán pirotécnicas batallas. Podremos equiparnos con hasta cuatro armas simultáneas en manos y hombros, para combinarlas según nuestros gustos, con un alto grado de personalización gracias a las piezas que encontraremos. Un modo Campaña para un jugador y un multijugador para hasta ocho usuarios son sus principales bazas jugables. A pesar del enfoque hacia la acción, se seguirán conservando pequeñas dosis de estrategia a la hora de dar órdenes a otros personajes. La apuesta por llegar a una mayor audiencia en el regreso de una serie «evolucionada» para este septiembre.




# Deux Ex
## Human Revolution

**El poder narrativo es llevado a otro nivel con el factor moral como principal vehículo de crecimiento.**

Bajo el buen hacer de **Eidos Montreal** se resucita otra saga de las clásicas donde la conspiración y las decisiones morales serán sus principales atractivos. La tercera entrega de la serie es una mezcla de acción, aventura y rol repleta de decisiones, dando libertad al jugador para elegir cómo y qué caminos tomar, haciendo crecer a nuestro antojo al personaje ateniéndonos a los llamados aumentos biomecánicos -concentrados en el combate y la infiltración- y a los factores tecnológicos y sociales. Así entraremos de lleno en misiones no lineales entre las principales que ayudan a avanzar la historia, y las secundarias, visitando el futuro de ciudades como Shanghái o Detroit. Un portentoso guión de ciencia ficción bajo un apartado técnico de lujo, en una precuela con momentos de acción y sigilo que llegará al mercado a primeros de 2011.





# The 3rd Birthday




La sexy *Aya Brea* vuelve con la tercera entrega de *Parasite Eve* en un juego exclusivo para **PSP**. Dejaremos de lado los elementos *RPG* de los anteriores títulos para entrar en un *shooter* en tercera persona lleno de acción. La habilidad *Overdive* será la protagonista, permitiéndonos introducirnos en el cuerpo de otros personajes para conseguir ventajas de ataque y de supervivencia. Pequeños elementos *RPG* se seguirán conservando en el crecimiento de las armas. Nos prometen un apartado técnico nunca antes visto en **PSP**. Este invierno en Japón.



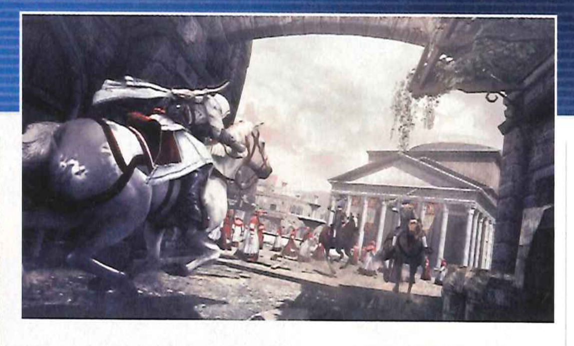
# Dungeon Siege 3




La alianza entre **Obsidian Entertainment** y **Square Enix** nos otorga el estreno de la serie *Dungeon Siege* en alta definición. Este nuevo *RPG* de acción nos ofrece experiencias para un jugador y también en multijugador donde nuestras decisiones tendrán repercusión en los aliados, en los propios enemigos y en la historia. Un gran número de clases personalizables junto a un amplio abanico de habilidades y todo supervisado por el creador de la serie, Chris Taylor, que no ha faltado a su cita con esta tercera entrega que aparecerá en un momento por determinar de 2011.





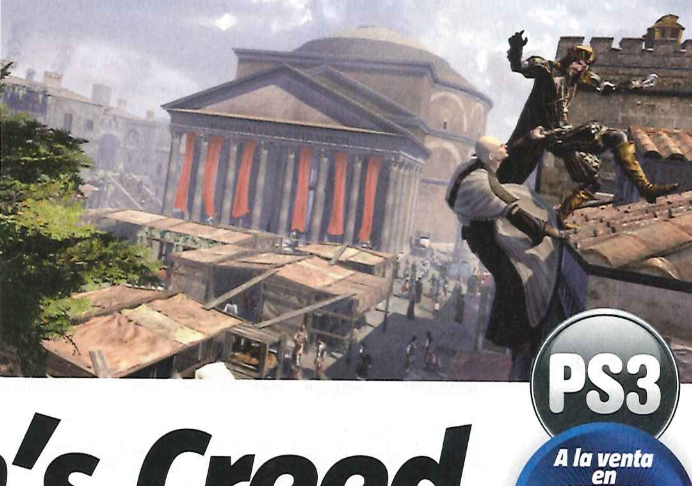








Podrás elegir entre distintas clases de asesinos y utilizar sus diferentes habilidades.



La persecución entre jugadores será implacable. Incluso en las azoteas de Roma.

PS3

A la venta en NOVIEMBRE 2010

# Assassin's Creed
## La Hermandad

### Asesinamos y fuimos asesinados en el multijugador más divertido del E3

Dentro de su *stand*, **Ubisoft** dispuso un palco con varias consolas desde donde se podía disfrutar de una de las experiencias más envidiadas del **E3**: probar el multijugador de ***Assassin's Creed: La Hermandad***. Para llegar hasta allí sólo había dos posibilidades, o esperar una larga cola o lograr uno de los ansiados pases *VIP*. En cualquier caso, el esfuerzo merecía la pena. Las nuevas aventuras de Ezio despliegan uno de los multijugadores más divertidos que servidor ha probado en su vida. Tras escoger clase (cortesana, monje, barbero, banquero, verdugo, doctor o mercader) te lanzarás a las calles de Roma para asesinar a uno de los jugadores. Pero ojo, porque otro de los participantes tendrá la misión de matarte a ti. Así comienza un juego de disimulos, artimañas y ataques traicioneros, en el que deberás pasar desapercibido hasta que llegue el momento de dar el golpe fatal. Acciones como correr o trepar, levantarán sospechas en tu perseguido... y en tu perseguidor, dando inicio a una carrera contrarreloj por matar o ser matado. ¿Suena bien? Pues con el mando en las manos es mucho mejor. ¡Nos habríamos tirado todo el día jugando!

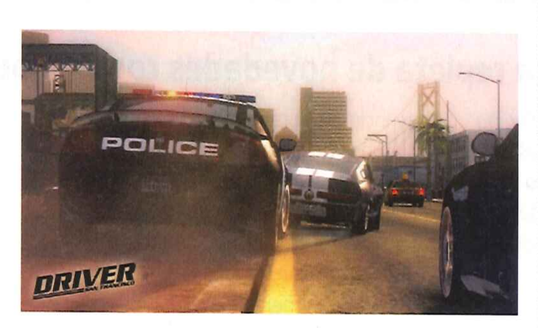
# Driver
## San Francisco

### El propio Martin Edmondson nos desafió a una partida multijugador










El creador de la saga *Driver* se sentó con nosotros para explicarnos las peculiaridades del multijugador de ***Driver San Francisco***, entre las que destaca el uso del *SHIFT*. Esta habilidad (una especie de viaje astral que nos permitirá viajar por el aire de un coche a otro) convertirá cada carrera en un evento impredecible. Incluso un jugador que quede descolgado al final del grupo podrá dar un vuelco a la carrera con sólo flotar magicamente hasta uno de los coches cercanos al líder de la carrera. Y las posibilidades no acabarán ahí. Mediante el *SHIFT* podrás controlar un camión y aparcarlo a modo de obstáculo, para acto seguido saltar a otro coche y ganar de calle. Delirante, desde luego.

PS3 A la venta en OTOÑO 2010





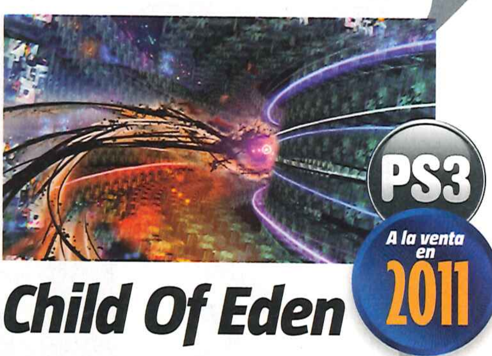
La trama del juego transcurre 15 años en el futuro, con tropas equipadas con tecnología que hoy suena a pura ciencia-ficción.

# Tom Clancy's Ghost Recon Future Soldier

PS3 A la venta en 2011

### Tropas futuristas para un shooter con unos gramos de estrategia... y toneladas de tecnología.

Puedes considerar a Tom Clancy un gafe o un visionario, pero el tipo nos previno hace años de muchos de los conflictos militares que nos asolan actualmente. Habrá que ver si sus prediciones tecnológicas también se cumplen, porque las tropas de ***Ghost Recon Future Soldier*** te deslumbrarán con sus camuflajes ópticos y un armamento digno de *Robocop*. Esta producción de **Ubisoft París** permitirá juego cooperativo On-line para cuatro usuarios, amén de ir alternando la vista en tercera persona con otra más propia de los *FPS* cuando la situación lo requiera. Y por supuesto, incluirá piques multijugador.



PS3 A la venta en 2011

# Child Of Eden

El mismísimo *Tetsuya Mizuguchi* abrió la conferencia de **Ubisoft**, haciendo una demostración de su última criatura. ***Child Of Eden*** recuerda mucho a *Rez*, por su peculiar combinación de *shooter* y creación musical. Una delirante caleidoscopio de gráficos y música *techno* que será compatible con el *PS Move*.






# Michael Jackson

PS3 A la venta en OTOÑO 2010

El fallecido Rey del Pop resucitará en el salón de tu casa a través de este nuevo videojuego musical en el que intentarás emular la forma de cantar y bailar de *Michael Jackson*. De momento, **Ubisoft** no ha desvelado mucha información de este título. Tan sólo que será compatible con el periférico *PlayStation Move*.

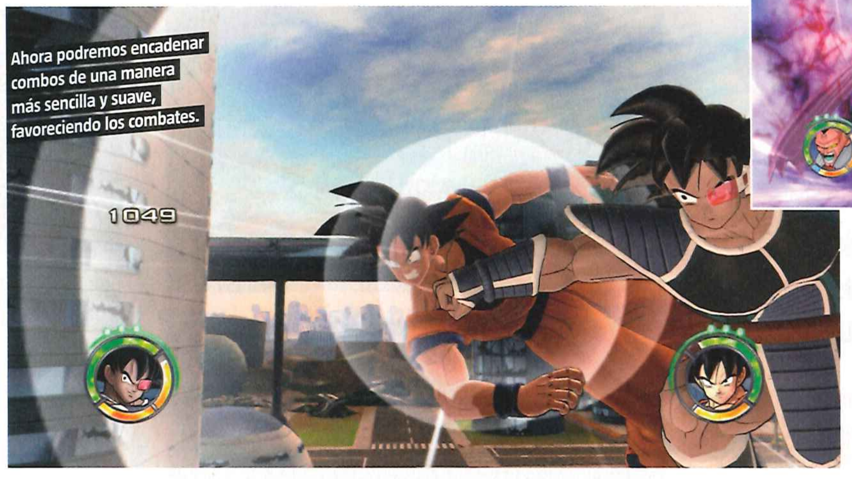


PS3 A la venta en OTOÑO 2010

# Shaun White Skateboarding

Poca gente sabe que *Shaun White*, además de ser una estrella del *snowboard*, también ha competido profesionalmente como *skater*. Por eso ha querido apadrinar este delirante simulador de monopatín, en el que devolverás el color a tu ciudad, mientras ejecutas todo tipo de acrobacias sobre la tabla.




Ahora podremos encadenar combos de una manera más sencilla y suave, favoreciendo los combates.





# Dragon Ball Raging Blast 2

PS3 — A la venta en OTOÑO 2010

## Una nueva entrega repleta de novedades con personajes inéditos

Cierto es que el primer *Raging Blast* no cumplió con las expectativas, aunque **Namco Bandai** ha apostado muy fuerte por resolver los aspectos negativos del primer juego. En esta ocasión tendremos más de 90 personajes para elegir, de los cuales 20 se estrenarán en la serie *Raging Blast* e incluso habrá personajes inéditos que jamás han aparecido en un videojuego de la serie. Aunque el apartado técnico ha apostado por el continuismo, observamos que los escenarios han ganado en grado de destrucción, las expresiones faciales se adaptan mejor al avanzar del combate y habrá peleas en tierra, mar y aire. Es agradable anunciar que la nefasta cámara del primer juego se ha mejorado para esta entrega. Ofrece, además, un sistema de *combos* más completo (mejorando los *Pursuit Attacks*), un modo Historia más cercano al *anime*, 14 escenarios diferentes, torneos, *versus* y un modo On-line que promete ser de los más destacados.







# Splatterhouse

PS3 — A la venta en OTOÑO 2010

## A medida que se acerca su lanzamiento, este remake supera nuestras expectativas de gore y salvajismo

Que no teman los *fans* de la saga: el *reboot* de *Splatterhouse* supera con creces la cazurrez de las entregas de **MegaDrive**. Lo hemos comprobado con una versión *alpha* que mejora lo visto en anteriores saraos de la compañía. A través de la mecánica *beat'em-up* del original, las habitaciones y las peleas con zombis y mutantes se iban sucediendo, mientras la violencia y el *gore* subían de intensidad. Incluso pudimos freír zombis en un microondas gigante. La mayor sorpresa llegó cuando recogimos del suelo una *Polaroid* que retrataba a Jennifer (la secuestrada novia del protagonista, Rick) semidesnuda. Estas estampas erótico-festivas (un añadido de última hora), tienen como objetivo «recordarnos por qué luchamos», en palabras del cachondo *product manager* de **Namco Bandai** que nos mostró el juego. ¡Qué picaruelos!





Cada nueva versión que vemos de este juego es más bruta y cazurra que la anterior. ¡Hurra!




Gracias al sistema de apoyo podremos invocar a dos personajes durante las batallas para realizar combos de gran espectáculo idénticos al anime.

# Naruto
## Shippuden Ultimate Ninja Storm 2




### Lo mejor de la primera entrega pero potenciado y con multijugador On-line incluido

Superar al primer *Ninja Storm* no es nada fácil y por eso fue un éxito. Por ello mismo desde **Namco Bandai** no han querido arriesgarse en cambiar la fórmula porque realmente funcionaba, y se han dedicado a incluir una serie de novedades de peso que hacen al juego mucho más interesante. Para empezar el número de luchadores ha ascendido a 40. Las misiones serán más complejas, teniéndose que resolver en varios pasos y multiplicándose por tres los enfrentamientos con los jefes finales. Los combates son profundos, con varias fases en los mismos, que nos obligarán a cambiar de estrategia sobre la marcha. Aunque sin duda la mayor novedad es un modo On-line para hasta cuatro jugadores.




# Dragon Ball
## Tenkaichi Tag Team

### Setenta luchadores enfrascados en combates por equipos de hasta cuatro jugadores

La portátil de **Sony** no podía quedarse sin su ración de *Dragon Ball* con un titulo que tendrá como principal reclamo los combates por equipos de dos luchadores. Este aspecto dará un toque estratégico a los combates porque nos obligará a elegir sabiamente al compañero adecuado. En total unos 70 luchadores y una historia que irá desde *Dragon Ball Z* hasta la era de *Buu*, que no será precisamente poco. Como puede apreciarse se explota una vez más el *Cel-Shading* con unos entornos en 3D mucho más extensos de lo habitual y con unas animaciones de los personajes que nos harán preguntarnos si estamos ante un juego portátil. Una pena que el multijugador sea solo *ad hoc* y no On-line.






# Enslaved

De los creadores de *Heavenly Sword* nos llega ***Enslaved*** con dos personjes opuestos que están condenados a entenderse. *Monkey*, un ágil guerrero armado con un bastón mágico y *Trip*, una bella técnica informática a la que debemos proteger. Acción, exploración y *puzzles* a partes iguales bajo combates duros donde se nos invita a ser sigilosos para sobrevivir.





# Knights Contract




**Namco Bandai** también quiere tener su título *hack'n'slash* con ***Knights Contract***, un juego que conserva los elementos del género y otorga el protagonismo a dos personajes: *Heinrich*, un caballero germano inmortal, y *Gretchen*, una bruja que clama venganza. En combates encarnizados controlaremos al guerrero, mientras que la CPU se encargará de *Gretchen*, a la que podremos dar determinadas órdenes.

Reportaje E3







Desde Treyarch recalcan que este nuevo COD no se centra en Viet-Nam, sino en una serie de operaciones por todo el planeta.

Uno de los momentos más espectaculares de la demo llega con la irrupción del helicóptero salvador durante la misión Slaughterhouse, en la batalla de Hue City.



PS3

A la venta en NOVIEMBRE 2010

# Call Of Duty Black Ops

## Las operaciones secretas de la Guerra Fría

Activisión hizo público un nuevo paquete de pantallas de ***COD: Black Ops*** con motivo del **E3**, aunque la *demo* que mostraron era exactamente la misma que tuvimos ocasión de ver en el evento de Londres, un mes antes. Aún así, la prensa no perdió la ocasión de volver a acercarse a este impresionante *shooter*, que promete reivindicar el trabajo de **Treyarch** (y librarles de una vez de la etiqueta de equipo segundón, eclipsado por **Infinity Ward** y sus *Modern Warfare*). Por la feria también se paseó el Teniente Coronel Hank Kersey, asesor militar de la franquicia *COD*, que no tuvo reparos en narrar su experiencia de combate. Si quieres vivir la tuya propia, tendrás que esperar al 9 de Noviembre.



Guitar Hero Warriors Of Rock contará con la voz de Loquillo como narrador en la versión española (Gene KISS Simmons lo hará en la V.O).

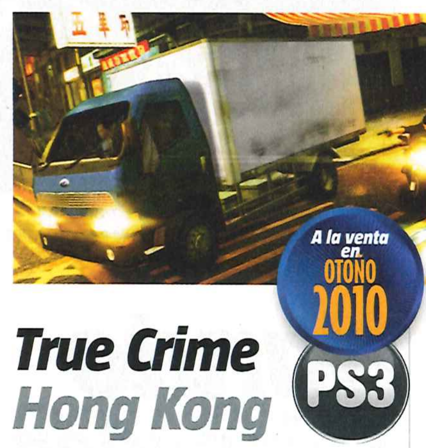
# Guitar Hero Warriors Of Rock



A la venta en VERANO 2010

PS3

Ni los cantos de sirena de *Rock Band 3* y su teclado, desanimaron a los cientos de periodistas que intentaron echar el guante a la nueva versión de *GH* y su flamante guitarra. ***Warriors Of Rock*** propone un regreso a las raíces roqueras de la franquicia con un *track list* demoledor. ¡Qué ganas, madre!



A la venta en OTOÑO 2010

PS3

# True Crime Hong Kong

Espectacular y acrobático como las películas que homenajea, ***True Crime Hong Kong*** pondrá a prueba no sólo tus reflejos conduciendo (y dándote de puñetazos con varios matones a la vez), sino tu integridad, mientras encarnas a un policia infiltrado en las Triadas.



PS3

A la venta en OCTUBRE 2010

# DJ Hero 2

El propio *Deadmau5s*, una de las estrellas de esta secuela, estuvo pinchando en persona en el «megafiestón» que **Activision** organizó en el *Staples Center*, y en el que también actuaron Eminem, Jane's Addiction o Usher. ¿El juego? Un verdadero *tour de force* para todos aquellos que pensaron que la primera entrega era fácil.



A la venta en OTOÑO 2010

PS3

# Spider-Man Dimensions

**Activision** sigue sin soltar prenda sobre el cuarto universo de *Spidey* que incluirá este juego (se harán de rogar hasta la **Comic-Con**). De momento, hemos podido ver al trepamuros en sus otras tres encarnaciones: *Spider-Man 2099*, *Spider-Man Noir* y *The Amazing Spider-Man*.





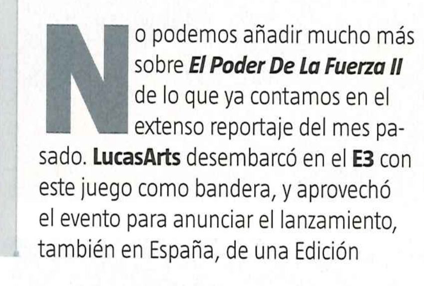


# Star Wars
## El Poder De La Fuerza II

PS3

A la venta en OCTUBRE 2010

### El retorno de Starkiller se acompañará de una Edición Coleccionista que levantará pasiones



No podemos añadir mucho más sobre ***El Poder De La Fuerza II*** de lo que ya contamos en el extenso reportaje del mes pasado. **LucasArts** desembarcó en el **E3** con este juego como bandera, y aprovechó el evento para anunciar el lanzamiento, también en España, de una Edición Coleccionista que incluirá, además de una caja metálica, un espectacular *USB* de 4 gigas, modelado como una versión *Super Deformed* de *Starkiller*. ¡Incluso se le iluminan los pies cuando está conectado a un equipo! Un regalito que entusiasmará a los mitómanos de *Star Wars*. Más vale ir ahorrando hasta el 29 de Octubre.





Los encantadores diseños Lego de Star Wars volverán a enamorar a los fanáticos de la franquicia.

# Lego Star Wars III
## The Clone Wars

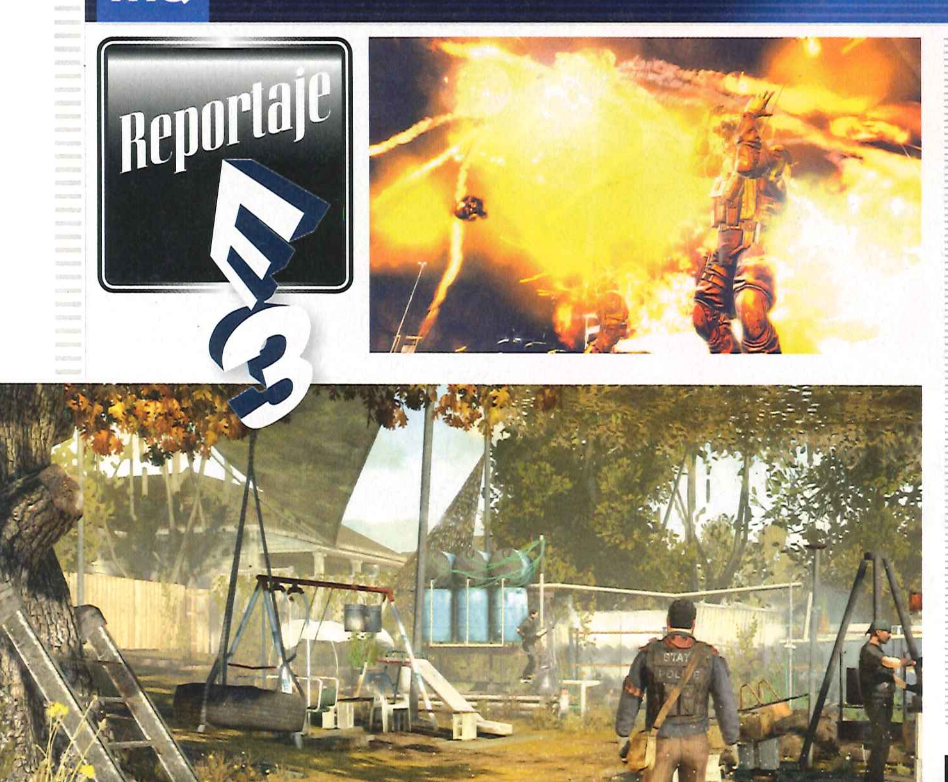
PS3 PSP

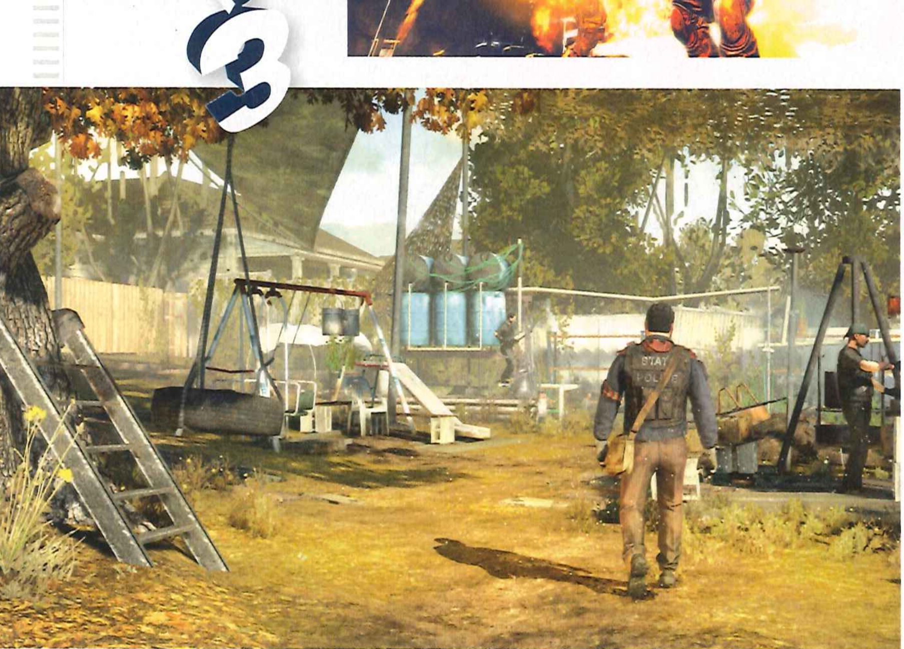
### La sociedad Lego-Star Wars-Traveller's Tales sigue dando sus frutos

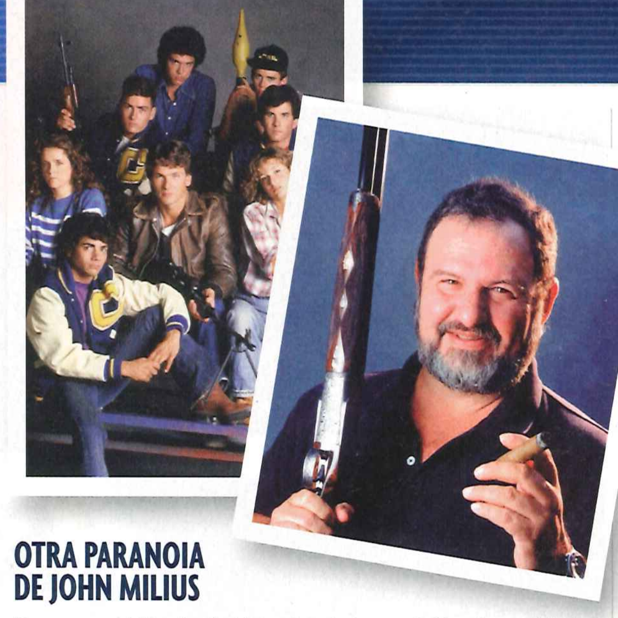
Aunque la fórmula parecía dar muestras de agotamiento, la gran acogida que siempre han tenido los juegos de *Lego Star Wars* ha animado a **Traveller's Tales** a repetir la fórmula una vez más, inspirándose en esta ocasión en el universo de la serie de animación de *Las Guerras Clon*. ***Lego Star Wars III: The Clone Wars*** incluirá la posibilidad de bajar de la nave, durante los combates espaciales, para resolver determinadas misiones y hará los combates contra los jefazos mucho más interesantes (y desafiantes) que en anteriores entregas. Por lo demás, la mecánica sigue siendo exactamente la misma. Con ayuda de un segundo jugador, o en su defecto la IA, iremos recogiendo fichas **Lego** con las que desbloquear nuevos personajes, mientras aprovechamos las habilidades de cada fulano galáctico para ir descubriendo nuevas rutas en cada nivel ya superado. Simple y efectivo. Si te gustaron los anteriores, éste no te decepcionará.



Reportaje E3







### OTRA PARANOIA DE JOHN MILIUS

Para crear el libreto de Homefront, James Milius ha reciclado el argumento de uno de sus films más controvertidos: Amanecer Rojo (1984). En él se narraba cómo un grupo de estudiantes, comandados por Patrick Swayze y Charlie Sheen, resistían al invasor soviético desde las montañas. Habrá que ver si incluyen en Homefront algún guiño a la película.





La demo mostraba una batalla entre los resistentes yanquis y los norcoreanos, sobre el asfalto de un centro comercial.



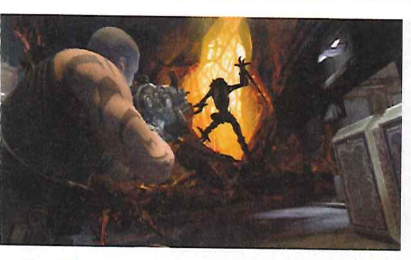
PS3

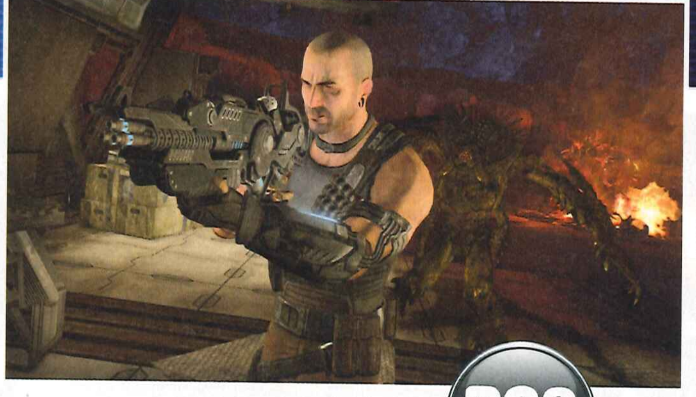
# Homefront

A la venta en 2011

## Los norcoreanos invaden América en un FPS inspirado en Amanecer Rojo

Es el año 2027. La crisis económica ha pasado factura al bloque occidental durante 15 años, un tiempo invertido sagazmente por Corea del Norte para anexionarse a sus hermanos del Sur y comenzar una campaña de conquistas por toda Asia que les ha llevado hasta la invasión de EE.UU. Este es el punto de partida del nuevo *FPS* que prepara **THQ** y cuyas semejanzas argumentales con *Amanecer Rojo* (un subclásico del cine de acción de los 80) no son casuales. Ambos han salido de la pluma de John Milius, el patriotero guionista de *Conan el Bárbaro* y *Apocalypse Now*. Con el ejército *USA* hecho añicos, la última esperanza reside en la Resistencia y sus ataques de guerrilla sobre las fuerzas norcoreanas en territorio urbano. La presentación que **THQ** realizó a puerta cerrada se encargó de recalcar un elemento que diferenciará a ***Homefront*** del resto de *shooters*: no todo consistirá en liarse a tiros con el enemigo, sino que viviremos el drama de la resistencia, de sus familias, cada vez más acorralados por unas fuerzas que les superan en número y en tecnología. Eso sí, la batalla en el parking que aparecía en la *demo* tenía poco drama y sí mucha pirotecnia.





Los marcianos han despertado y no estarán muy contentos al encontrar okupas humanos.



# Red Faction Armageddon

PS3 · A la venta en 2011

## Los colonos marcianos encuentran algo realmente chungo en lo más profundo del planeta

Los colonos de Marte no ganan para disgustos. Tras los conflictos vividos en anteriores *Red Faction*, ahora los problemas llegan desde el corazón del planeta rojo. Los marcianos han despertado de su letargo milenario para acabar con los humanos que se han instalado en cuevas y túneles (los eventos de *Red Faction Guerrilla* acabaron por hacer inhabitable el exterior de Marte). Por suerte, además de contar con un extenso arsenal de armas de fuego, dispondremos de una pistola magnética que nos va a permitir realizar todo tipo de chifladuras sobre el escenario. Sólo tendrás que agarrar un objeto y señalar hacia dónde quieres que vaya, lo que dará pie a *puzzles* tipo *Portal* y otras sorpresitas.







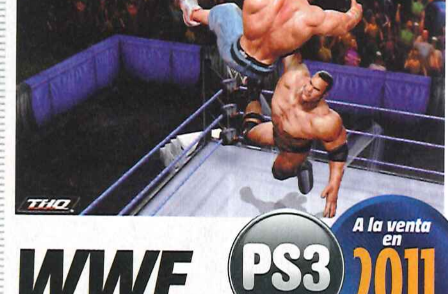
# Devil's Third

PS3 · A la venta en 2011

## THQ distribuirá el primer juego de Itagaki (DOA) tras su salida de Tecmo

En más de una ocasión nos cruzamos con Tomonobu Itagaki (el antiguo líder del **Team Ninja** de **Tecmo**) por los pasillos del **E3**. Sus vestimentas y actitud de *rock star* decadente le hacían destacar entre los miles de asistentes. Pero el creador de *DOA* y el *reboot* de *Ninja Gaiden* no estaba allí por turismo, sino para presentar ***Devil's Third***, la primera creación de su nuevo estudio, **Valhalla Game Studios**. De momento, tan sólo se desveló un vídeo, pero el juego promete bastante, sobre todo porque no se corta un pelo a la hora de mostrar los estragos de los disparos y las katanas de la pareja protagonista.



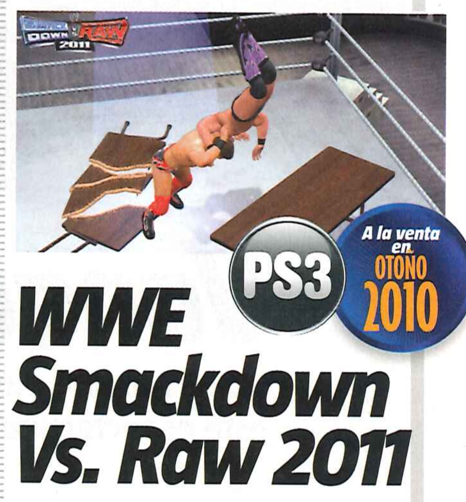




# WWE All Stars

PS3 · A la venta en 2011

**THQ** prepara una nueva franquicia centrada en la lucha libre. ***WWE All Stars*** propone una visión más caricaturesca (si eso es posible) de las estrellas del *catch* (tanto actuales como pasadas), con vistas a cautivar a un público mas amplio. Vimos una *demo*, y los personajes no podían ser más gigantescos.




# WWE Smackdown Vs. Raw 2011

PS3 · A la venta en otoño 2010

Pero antes de que llegue la revolución *arcade* de *WWE All Stars*, tendremos nuestra ración anual de *Smackdown Vs. Raw*. Esta entrega se centrará aun más en la personalización de los luchadores, con muchas más herramientas para personalizar sus movimientos y habilidades.

Reportaje E3



Según nos confesó el propio Mikami, la decisión de liquidar robots (en lugar de personas) no es casual. «Dado que Vanquish iba a ser muy violento, queríamos ofrecer la oportunidad de disparar sobre muchas cosas, pero no sobre personas».









PS3

A la venta en OCTUBRE 2010

# Vanquish

## Shinji Mikami puso patas arriba el E3 con este espectacular shooter repleto de mechas

La carrera de Shinji Mikami en **Platinum Games** no ha podido ser más breve (sólo ha realizado este juego para, a continuación, fundar su propio estudio, **Tango**). Pero el legado que deja para **Sega** es impresionante. ***Vanquish*** es un arrollador *shooter*, en el que harás frente a oleadas de mechas utilizando para ello la velocidad sobrehumana que te proporcionará un traje especial. Prepárate para deslizarte por el suelo a velocidades de pasmo, mientras ralentizas la acción y ejecutas impresionantes *QTE* sobre las cabezas de los enemigos. El propio Mikami nos habló de su creación, aunque no se tomó demasiado bien las preguntas sobre su futuro proyecto con *Grasshopper* (un juego de terror).



A la venta en 2011

PS3

# Yakuza 4

Este **E3** brindó a los occidentales la primera toma de contacto con el próximo capítulo de *Yakuza*, en el que controlaremos a tres nuevos personajes, además del carismático *Kazuma Kiryu*. La distribución de la franquicia en occidente parece asegurada, así que confiamos en ver pronto la entrega **PSP**.





A la venta en VERANO 2010

PSP

# Valkyria Chronicles 2

Este hermoso *RPG* táctico de **Sega** da el salto desde **PS3** a **PSP**, en una entrega que promete aprovechar al máximo las capacidad de comunicación *ad hoc* de la portátil de **Sony**. La trama de esta secuela comienza dos años después de los sucesos narrados en la primera parte.



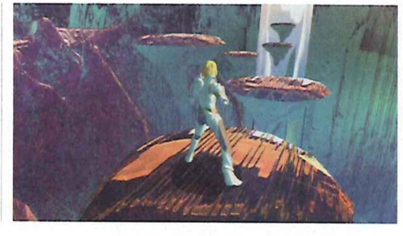


A la venta en OTOÑO 2010

PSP

# Phantasy Star Portable 2

Esta secuela, obra de **Alfa System** (como el juego anterior) nos permitirá importar nuestro personaje del primer *Phantasy Star Portable*, así como compartir la aventura con otros jugadores, tanto vía *ad hoc* como en modo infraestructura. Puro *Action RPG* de la mano de un clásico del género.





Enoc, el protagonista de El Shaddai, es designado por Dios para perseguir a los ángeles caídos que, tras descencer sobre la Tierra, se lo montaron con humanas para engendrar gigantes.

Sus creadores definen El Shaddai como una mezcla entre Devil May Cry y Okami.




# El Shaddai
## Ascension Of The Metatron

### Ignition nos presentó, en rigurosa exclusiva, uno de los juegos más sorprendentes del E3

Partiendo de un texto sagrado, escrito en el siglo III antes de Cristo, ***El Shaddai*** propone una auténtica revolución estética, heredada de *Okami* (de hecho, su director fué el responsable del diseño del inolvidable juego de **Clover Studios**). El resultado es un juego sorprendente, que tuvimos ocasión de descubrir en exclusiva en el **E3**, de la mano de sus creadores. La historia, inspirada en el *Libro de Enoc*, narra cómo un humano es designado por Dios para capturar a unos ángeles caídos, y evitar con ello la ira del Altísimo en forma de Diluvio. Utilizando armaduras y armas celestiales, suministradas por el mismísimo arcángel Lucifel (que viste ropa actual y habla con Dios a través del móvil, gracias a que el Señor le ha dado el poder de viaje en el Tiempo), Enoc irá superando combates y niveles de pura plataforma. Para ello contará con la ayuda de cuatro arcángeles: Miguel, Uriel, Rafael y Gabriel. Dejando al margen la previsible polémica por la adaptación de un texto religioso (aunque no aceptado actualmente por la iglesia cristiana), ***El Shaddai*** es deslumbrante y único. Un soplo de aire fresco.



## ENTREVISTA CON...



### SAWAKI TAKEYASU
*Director y Diseñador de Personajes*

**¿Podría hablarnos de la mecánica de *El Shaddai*? ¿Será en 2D, en 3D?**
**Mr. Takesahi:** La mecánica de ***El Shaddai*** alternará entre un 40% de acción y plataformas en desarrollo 2D con un 60% de combates y acción en 3D.

**¿De dónde surgió la idea de inspirarse en un texto bíblico para crear un videojuego?**
**Mr. Takesahi:** Uno de los componentes de **Ignition Entertainment** en Reino Unido quería hacer un videojuego sobre el *Libro de Enoc*, y llegó hasta nuestros oídos en Japón. La historia es completamente original, pero inspirada en este texto apócrifo.

**¿No temen la polémica por convertir en videojuego un texto biblico?**
**Mr. Takesahi:** No tenemos miedo. Es una visión completamente original respecto al *Libro de Enoc*, por lo que no creo que vayamos a ofender a nadie.

**Lucifel es un personaje positivo en el juego...**
**Mr. Takesahi:** Por supuesto. Lucifel («el portador de Luz») es un arcángel. La historia del juego transcurre mucho antes de su rebelión hacia Dios. (De hecho, al caer en desgracia es cuando adopta el nombre de Lucifer).

**¿Llegaremos a conocer a Dios en algún momento del juego**
**Mr. Takesahi:** No (risas).

**¿De dónde han tomado la inspiración para la peculiar estética de *El Shaddai*?**
**Mr. Takesahi:** Anteriormente trabajé en **Capcom**, desarrollando títulos como *Devil May Cry* y *Okami*. Con ***El Shaddai*** quería ir un paso más allá de *Okami*, evolucionar en esa estética. Pero además, buscábamos impactar al jugador y ofrecerle un producto que sorprenda, y además le guste por su mecánica.






Ahora los enemigos irán apareciendo de forma aleatoria por el escenario, lo que hará que cada partida sea diferente.



# F.E.A.R. 3

## Enfréntate a las pesadillas de Alma y ahora en cooperativo






La tercera entrega de *F.E.A.R.* cambia el estudio al cargo y añade terror del clásico, *gore* característico y un nuevo modo cooperativo que se estrena en la serie al igual que las coberturas en combate. Ahora podremos encarnar a *Point Man* o bien a *Paxton Fetten*. El primero expondrá jugabilidad clásica, mientras que el segundo será más vanguardista teniendo que afrontar los combates de manera diferente. Un enrevesado guión y contraste entre sus protagonistas en una nueva entrega con una Alma más imprevisible.







El juego conservará los movimientos de las entregas clásicas y añadirá algunos nuevos. Más de 25 personajes entre clásicos y nuevas incorporaciones nos esperan.

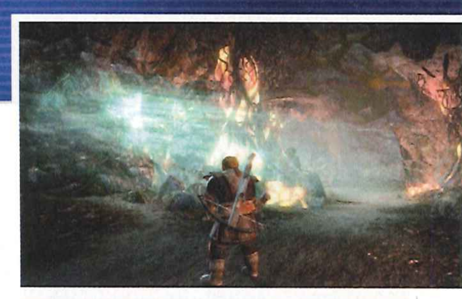
PS3

A la venta en 2011

# Mortal Kombat

## Un regreso a la jugabilidad clásica de la serie con la violencia de siempre y con soporte 3D

Si tras las últimas entregas la personalidad clásica de *Mortal Kombat* se había perdido en el limbo, ahora se ha recuperado, ofreciéndonos la jugabilidad 2D de las primeras entregas de la serie, junto con toda la tecnología actual representada en un excelente modelado de los personajes y unos escenarios repletos de detalles. Los *Fatalities*, que vuelven a las raíces, serán más espectaculares y sangrientos que nunca. A ellos les acompañarán golpes actualizados y nuevos movimientos especiales para desencadenar mayores *combos*. El apartado multijugador oferta hasta cuatro luchadores simultáneos en diversos modos de juego y prometiéndonos el On-line más robusto de la serie.







PS3

A la venta en 2011

# El Señor De Los Anillos

## La Guerra Del Norte

Seremos el héroe de la afamada Batalla del Norte en un juego de acción y *RPG* con una gran importancia del multijugador cooperativo. El título acepta la participación de hasta tres jugadores en la historia pudiendo encarnar a un mago humano, un guerrero enano o a un arquero elfo, cada uno de ellos con sus habilidades y crecimiento específico.



PS3

A la venta en OTOÑO 2010

# El Señor De Los Anillos

## Las Aventuras De Aragorn

Una versión más familiar y colorista de la Tierra Media adaptada a una audiencia mayor y con un carácter desenfadado y jugabilidad directa. Tendremos combates con espadas, con arcos e incluso con lanzas y todo gracias a un control muy sencillo. A destacar su compatibilidad con el nuevo control por detección de movimiento *PlayStation Move*.



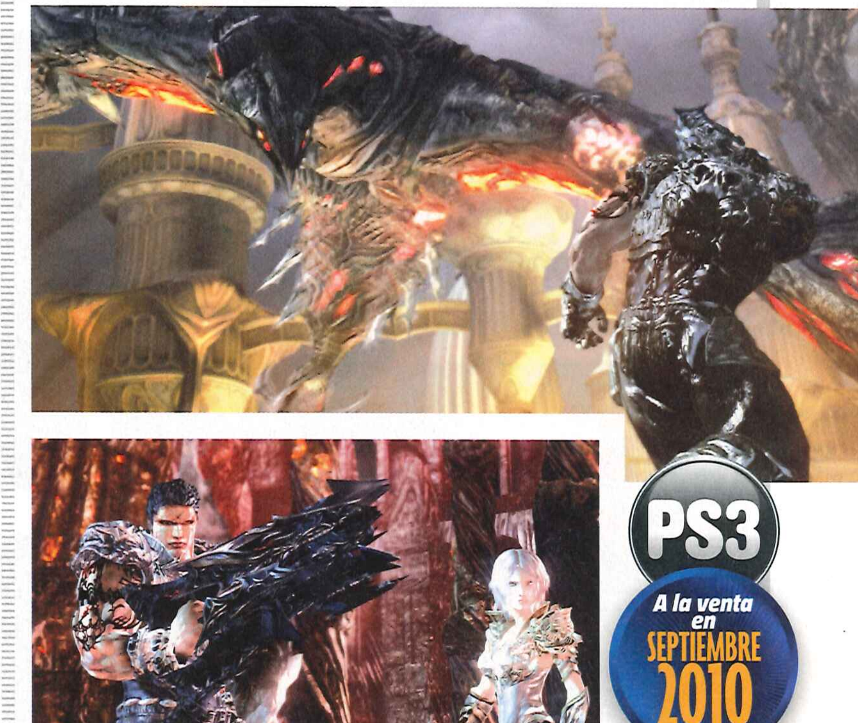



# Quantum Theory

## Shooter de acción en tercera persona con dos personajes que colaboran para sobrevivir

Las similitudes con *Gears Of War* han acompañado el desarrollo del título en cada momento. Cierto que sus desarrolladores no esconden influencias del juego de **Epic Games**, aunque enfatizan la entrada a escena de un segundo personaje con el que colaborar en la aventura. Así nuestro protagonista deberá sacar partido de su fuerza bruta y su enorme arsenal junto con la agilidad y acrobacias de su insepa-rable amiga. Como era de esperar las coberturas serán fundamentales den-tro de un mundo post-apocalíptico en un título dirigido por el creador de la franquicia *Fatal Frame*. Buenas dosis de acción en tercera persona.





PS3
A la venta en SEPTIEMBRE 2010

# El Puño De La Estrella Del Norte

## Nuestro sueño de ver a Ken reventando cabezas cada vez está mas cerca...

En sólo unos meses podremos comprobar si las promesas de **Tecmo Koei**, a la hora a aumentar -si eso es posible- las dosis de sangre y violencia en la versión occidental de este juego son ciertas. De momento, el bueno de *Kenshiro* estaba presente en el **E3** en forma de estatua... y en unos cuantos monitores en los que los asistentes a la feria pudieron demostrar el pode-río del héroe del manga de *Buronson* y *Tetsuo Hara*. Jamás pensamos que podría salir algo tan bueno de una mecánica tan trillada como la de los *Dynasty Warriors*.



A la venta en OTOÑO 2010

# Atelier Rorona

PS3

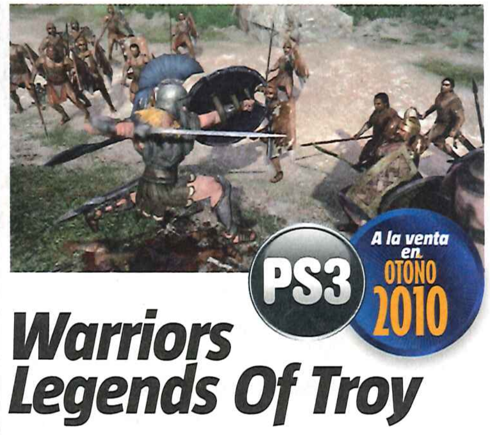
La clásica franquicia creada por **Gust**, se estrena en **PlayStation 3** en un juego repleto de magia y colorido representando al mejor anime. Se combi-nan sabiamente elementos 3D con otros 2D para conseguir unos gráficos frescos sin dejar de lado el estilo visual de novela de la serie. Un *JRPG* de gran éxito en Japón que busca su lugar en occidente.



PS3
A la venta en OTOÑO 2010

# Trinity Souls Of Zill O'll

Un nuevo *RPG* de acción de aspecto más oscuro respecto a sus anteriores entregas en las platafor-mas de **Sony**. Debemos guiar el destino de tres per-sonajes mientras el sistema de juego nos permite cambiar de uno a otro sobre la marcha para realizar ataques combinados y resolver situaciones.



PS3
A la venta en OTOÑO 2010

# Warriors Legends Of Troy

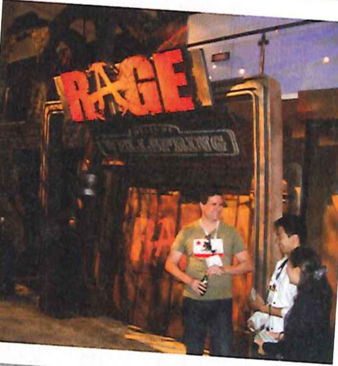
Inspirado en el mito de Troya podremos luchar junto al ejército de los griegos o bien con los troyanos en dos historias completamente diferentes y únicas. El juego ofertará una campaña individual repleta de acción y mucha estrategia para ofrecer su particular visión del poema épico de Homero.








Un clásico de los últimos E3: el teatrillo a puerta cerrada. En éste pudimos ver la presentación de Rage, con una demostración del juego en tiempo real.




El ruinoso Tiranosaurio/anuncio de motel de Fallout New Vegas dominaba el stand de Bethesda. Le tiraron más fotos que a las azafatas, lo que ya es decir.







Un asteroide ha convertido la Tierra en un erial plagado de mutantes tan gallardos como éstos.

Las armas interactuarán con los escenarios. La ballesta eléctrica, por ejemplo, es letal en las alcantarillas. Si el enemigo está pisando un charco... un único disparo le hará soltar chispas hasta por las orejas.

PS3

A la venta en 2011

# Rage

## Los padres del género FPS, id Software, levantaron ovaciones con este shooter apocalíptico repleto de mutantes y carreras de buggies

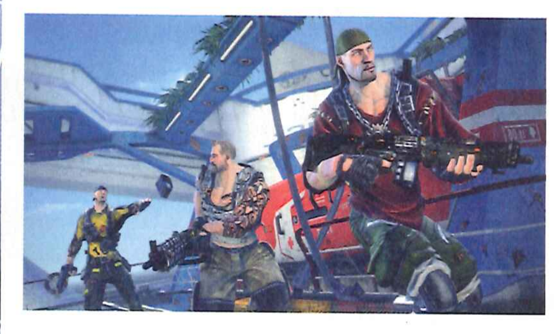
En un **E3** dominado por los *shooters* en primera persona, ***Rage*** se desmarcó de todos sus competidores gracias a la experiencia de sus creadores, **id Software**, y la calidad de sus gráficos. ***Rage*** nos llevará a una tierra apocalíptica con muchos puntos en común con el universo *Mad Max*. Aquellos que no pudieron refugiarse ante la caída del asteroide que acabó con la vida en la Tierra han acabado convirtiéndose en mutantes sedientos de sangre, mientras que los supervivientes se han agrupado en clanes que intentan sobrevivir al acoso de los bandidos, capaces de despellejar a un huérfano por un litro de agua potable. La buena gente de **id** nos hizo una *demo* a puerta cerrada del juego, en la que pudimos apreciar los impresionantes 60 *fps* sobre los que discurre el juego y la importancia que tendrán los vehículos en el desarrollo. Aunque la mayoría del juego se desarrollará desde la típica vista en primera persona de los *FPS*, el juego adoptará una cámara en tercera persona cuando entremos en un vehículo. Podremos participar en carreras, o acoplar a nuestro *buggie* ametralladoras y otras armas con las que defendernos de los deformes seres que pueblan la superficie. De hecho, la *demo* concluía con el enfrentamiento contra un mutante de cuatro metros de altura. La espera, hasta 2011, se nos hará eterna...

PS3
A la venta en OTOÑO 2010

# Brink

## La gran sorpresa del E3 2009 aterrizó en Los Angeles en forma jugable. Y de qué manera.

No lo vamos a negar. Uno de los grandes alicientes para colarse en el stand de **Bethesda** era probar, por fin, el modo multijugador de ***Brink***, y comprobar qué hace tan especial a este *shooter* respecto a la multitud de *FPS* que inundaron los pasillos del **E3**. Utilizando ingredientes tan comunes del género como la elección de clases o los enfrentamientos On-line (16 tipos escupiéndose plomo al mismo tiempo), ***Brink*** se desmarca de sus competidores por la elevada personalización que podremos hacer con nuestro personaje y por la incorporación del botón *SMART*, que hará que la IA evalúe en tiempo real lo que queramos hacer (saltar, trepar...), y que ella misma ejecutará mientras nosotros no dejamos de disparar. Con ello, ***Brink*** gana en fluidez y se convierte en una experiencia apasionante, desde el primer minuto de juego.






Mejora tu personaje y utiliza sus habilidades tanto en el modo Historia (cooperativo o en solitario) como en enfrentamientos multijugador On-line.



PS3
A la venta en 2011

# Hunted
## The Demon's Forge

Los californianos **InXile**, el grupo de programación del legendario Brian Fargo (*The Bard's Tale*, *Fallout*, *Descent*, *Baldur's Gate*), trasladan a **PS3** el concepto clásico del *Action RPG* de espada y brujería a través de las aventuras de *E'lara* y *Caddic*. La bella y el bestia combinarán sus habilidades en bosques y tierras baldías, mientras combaten a esqueletos y demás fauna «mazmórrica», en una mecánica claramente centrada en el juego cooperativo On-line. O si lo prefieres, podrás jugar en solitario confiando en la astucia de la IA que gestionará a tu compañero. Mecánica de corte clásico, apoyada en la potencia gráfica del motor *Unreal 3*.



Combatiendo contra los esqueletos se debe de sudar un montón, viendo la escasa tela que cubre a los protagonistas del juego, Caddoc y E'lara. Se van a resfriar.





PS3
A la venta en OTOÑO 2010

# Fallout
## New Vegas

La ambientación post-apocalíptica del stand de **Bethesda** no era casual. Porque además de *Rage*, tras sus paredes se ocultaba la última versión de ***Fallout New Vegas***, en el que **Obsidian** deja patente su experiencia en el género *RPG*. Como en anteriores entregas de la saga, tus decisiones (mediante el sistema de Reputación) marcarán el desarrollo de esta odisea plagada de mutaciones, ruinas y personajes inolvidables. Además de desplegar el doble de armas que en *Fallout 3*, un nuevo sistema de configuración de armas te permitirá modificar tus «juguetes» hasta límites insospechados. Lo mejor: los ataques *melee*. Zumbar a un enemigo de cerca será inolvidable.

Reportaje E3







Multitud de islas que descubrir a las que podremos acceder mediante navíos que podrán entrar en crudos combates.

PS3

A la venta en 2011

# Piratas Del Caribe
## Armada Of The Damned

### Combates en tierra o mar y un mundo abierto para convertirnos en el mejor pirata

La propuesta de **Disney Interactive** con el nuevo *Piratas Del Caribe* se aleja de anteriores títulos y marca distancia con la trilogía cinematográfica. De hecho tendremos a nuestra disposición un mundo abierto a explorar, con un inteligente uso de elementos de rol y aventura que llamará la atención de todo tipo de jugadores. Las decisiones morales cobrarán protagonismo pudiendo guiar el destino del pirata protagonista y creando su personalidad según las decisiones tomadas. De ti dependerá ser un honesto pirata o un temible lobo de mar. Además de reflejarse en la historia, la apariencia del personaje cambiará. Un vasto mundo que explorar, combates en tierra o mar y habilidades personalizables en un recorrido por historias de piratas.

# Tron Evolution

### Acrobacias, acción, aventura y vértigo a velocidades de la luz en mundos digitales

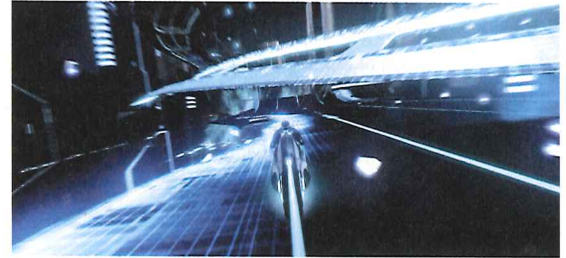
A la par que el estreno de la película *TRON: Legacy*, la gente de **Propaganda Games** (*Turok*) están creando una precuela para el filme en forma de videojuego de acción que tendrá también tintes de plataformas. Casi a la velocidad de la luz tendremos que saltar, realizar acrobacias y leer unos entornos digitales para vencer a un virus que pone en peligro de nuevo al mundo. Armados con el clásico disco de luz, iremos avanzando consiguiendo puntos de experiencia para mejorar nuestras armas y las propias habilidades de *Anon*, el protagonista. Aunque sin duda lo más espectacular es revivir las vertiginosas carreras en la emblemática moto, que tendrá su representación en el videojuego. Un buen complemento para el estreno cinematográfico.



PS3

A la venta en OTOÑO 2010





Uno de los momentos más atractivos del propio juego son las fases con la clásica y veloz motocicleta.







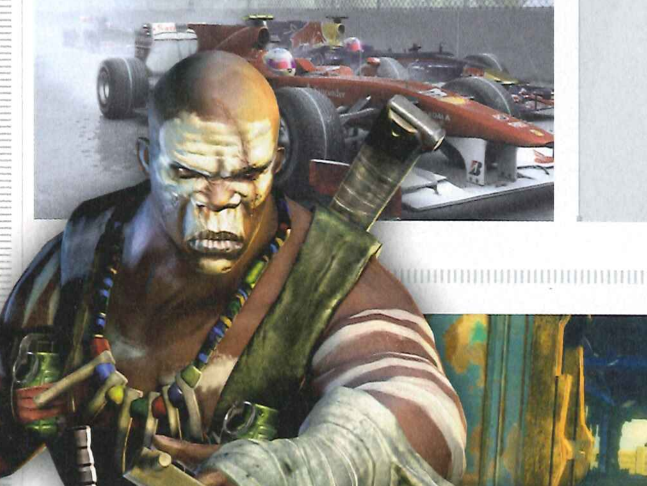

PS3

A la venta en SEPTIEMBRE 2010

# Formula 1 2010

## El circo de la Fórmula 1 más realista que nunca en un juego donde el espectáculo está garantizado

De los creadores de *DIRT* y *GRID* junto con *Paul Jeal*, el productor del título en escena, la nueva entrega de la exigente F1 sorprendió en el evento gracias a un minucioso equilibrio entre *arcade* y simulación, pero sobre todo por su fidelidad total a escuderías, pilotos, circuitos, sensación de velocidad y exigente conducción. Este realismo también queda reflejado en el desarrollo del juego; deberemos crecer como pilotos, lidiar con entrevistas, saber vivir con la popularidad o el desprecio y ser el mejor al volante. La climatología dinámica, las deformaciones de la carrocería y el desgaste de los neumáticos nos harán cambiar de estrategias sobre la marcha optando por otras configuraciones del coche. Tres modos de juego confirmados: Carrera, Time Trial y multijugador, tanto en la propia consola como en On-line. ¡Este septiembre en Europa!





PS3

A la venta en 2011

# Bodycount

## El heredero del sensacional Black regresa en un shooter frenético y despiadado con el entorno

La herencia del demoledor *Black* de **PS2** regresa en ***Bodycount***, con el propio *Stuart Black* hilando un nuevo *shooter* rápido y frenético y ahogando unos entornos hasta moldearlos a imagen del propio jugador. La destrucción de los escenarios será sencillamente espectacular, lo que afectará a nuestro modo de jugar creando nuevas rutas o coberturas para sobrevivir. A la orden del día también estarán los *combos*, las cadenas de muertes y hasta habilidades de órdago que nuestro particular protagonista, Jackson Delgado, deberá mejorar. El aprovechamiento de sus habilidades y la madurez de los atributos son imprescindibles para salir con vida en una devastada África. Físicas realmente cuidadas, mucha pirotecnia bañando el escenario y el esperpento llevado a otro nivel en el género de los *shooter*, en un título que no veremos hasta el próximo año.





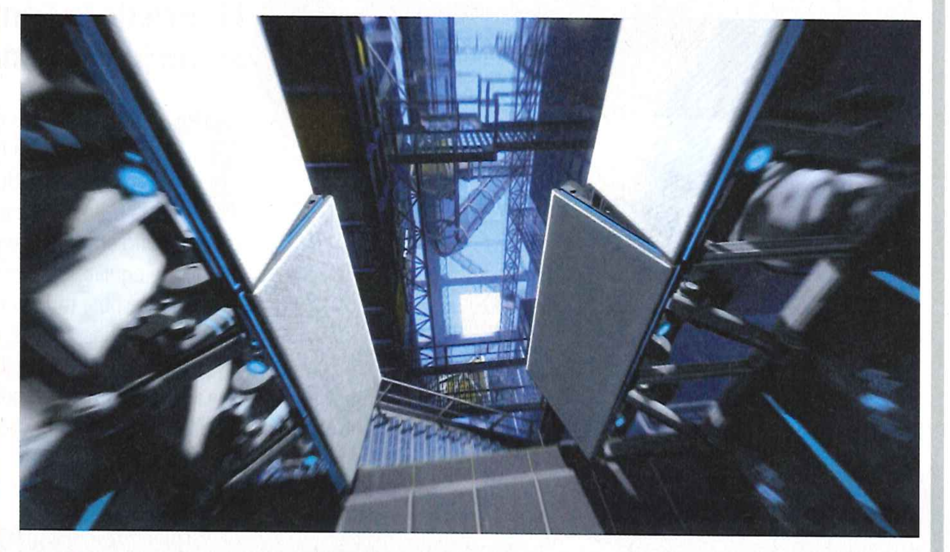





Si disfrutaste en su día con Portal (y eso que la versión PS3 de The Orange Box no era para tirar cohetes), con estas pantallas seguro que ya te estás relamiendo...







Valve ha asegurado que la versión PS3 de Portal 2 será la mejor de todas las que aparezcan en consola. Habrá que creerles.




# Portal 2

## Valve abandona su aversión por PS3 para volcarse en ella con el regreso de GLaDOS

Hemos querido dejar para el final la mayor sorpresa de toda la feria: la aparición de *Gabe Newell* (confundador de **Valve**) en la conferencia de **Sony**, proclamando su amor por **PS3** y anunciando la aparición del esperadísimo ***Portal 2*** para el sistema de **Sony**. *Newell* aseguró que será la mejor versión para consola, dado que incorporará algunos de los servicios de **Steamworks**, tales como actualizaciones automáticas, contenido descargable y acceso a la comunidad de usuarios. Regresan *Chell*, la protagonista del primer portal, y la carismática GLaDOS, que nos pondrá las cosas difíciles con nuevos *puzzles*. Por suerte, contaremos con nuevas herramientas además de la pistola creadora de portales. **Valve** ha desvelado hasta seis dispositivos diferentes: Desde un rayo tractor hasta plataformas que nos elevarán por los aires y dos clases de geles que nos permitirán saltar más lejos y deslizarnos más rápido.

Y las sorpresas no se acaban aquí: ***Portal 2*** incorporará además un modo cooperativo, al margen de la nueva aventura de *Chell*, tanto On-line como a pantalla partida, protagonizado por una pareja de robots.




Cómo han cambiado las tornas en Valve. De facturar una más que mediocre adaptación de The Orange Box a PS3 y declarar que la consola de Sony es «cerrada como una Gamecube» (Newell dixit), a declarar su amor incondicional por la máquina de Sony.



7
www.pegi.info
PlayStation Network
SONY
POWER
HOLD
SELECT
START
TUS CRIATURAS. TU CAZA. TUS BATALLAS.
LLEGAN A TU EJÉRCITO NUEVOS INVIZIMALS.
Ya está aquí una nueva edición de Invizimals con dos criaturas exclusivas de regalo que se suman a tu ejército. Sus nombres, Flamigerodon y Nessie. Usa la cámara de tu PSP para capturar a otros monstruos invisibles que habitan tu casa, y que no son percibidos por el ojo humano. Atrapa todos los que puedas para crear un ejército invencible. Enfréntate en batallas online*, y que gane el mejor. La caza continúa con Invizimals, sólo en tu PSP.
TODO EL MUNDO EN TUS MANOS
www.invizimals.com
INCLUYE CÁMARA
invizimals
PlayStation Portable
SONY
make.believe






A través de diez capítulos, seguirás la evolución de la Guerra Civil en Cybertron desde las perspectivas de Autobots y Decepticons.





## CHATARREO ON-LINE

Diseña tu propio Transformer y lánzate a los seis modos On-line que ofrece el juego, con ocho mapas diferentes.



PS3

Género **Shooter**
Compañía **Activision**
Desarrollador **High Moon Studios**
Distribuidor **Activision**
Jugadores x10
On-line **Sí**
Texto-doblaje **Castellano**
Trofeos **Sí**
Resolución Máxima **1080p**
Instalable **Sí (5 GB)**
P.V.P. Recomendado **69,99 €**
www.transformersgame.com.
12




# TRANSFORMERS
## LA GUERRA POR CYBERTRON

MÁS DE LO QUE VEN TUS OJOS



Ya lo gloriaba la canción inicial la serie de TV: *Transformers... more than meets the eye*. A primera vista este juego puede parecer otra mera explotación de una franquicia ochentera, pero en manos de **High Moon Studios** (reconocidos *fans* de la franquicia juguetera de **Hasbro**), ***La Guerra Por Cybertron*** se convierte en un festín para los mitómanos de *Optimus Prime*, *Megatron* y el resto de fulanos transformables.

Si un tipejo como yo, impermeable hasta la fecha al encanto de estos mechas transformables (servidor siempre ha sido más de los *Thundercats* y los *Masters del Universo*) ha caído rendido ante este *shooter*, no puedo ni imaginar qué pasará por la cabeza de un fan de la franquicia cuando se lance sobre los diez capítulos que configuran la guerra civil entre *Autobots* y *Decepticons*. Combatiendo desde ambos bandos (los 5 primeros capítulos están protagonizados por *Decepticons*, el resto por *Autobots*), podremos encarnar a nuestros *Transformers* favoritos eligiendo antes de cada misión entre tres personajes diferentes. De hecho, el modo Campaña ha sido diseñado para disfrutarse en modo cooperativo con otros dos usuarios. En caso de jugar en solitario la experiencia es mucho menos divertida, sobre todo porque la IA de los otros dos mechas no es para tirar cohetes precisamente.

Trabajando sobre la última versión del motor *Unreal* los grafistas y diseñadores de **High Moon Studios** han construido un planeta tan mastodóntico como barroco, compuesto de metal, que atravesarás de punta a punta mientras desempeñas distintas misiones: desde sabotear el corazón de *Iacon* (la capital *Autobot*) por orden de Megatron hasta fugarte de la prisión, junto a *Optimus*, en un intento por rescatar a *Zeta Prime*. Todo ello desde la perpectiva, y la mecánica de un *shooter* en tercera persona con la salvedad de poder transformarte en tiempo real en vehículo terrestre o aéreo. La transformación, mas allá de un simple cambio estético, te otorgará una ventaja decisiva a la hora de enfrentarte a algunos enemigos.

Por una vez, las promesas se han cumplido. Los fans aullarán de placer... y el resto encontrará un buen *shooter*.

**LOS FANS DE TRANSFORMERS AULLARÁN DE PLACER... Y EL RESTO DE USUARIOS ENCONTRARÁ UN BUEN SHOOTER**

### LA ALTERNATIVA



**TRANSFORMERS: LVDLC**
Adaptación de la última película de los mechas de Hasbro. Mas flojo que éste.

*Por Nemesis*









Bumblebee, Ratchet, Ironhide, Thundercracker, Soundwave... Si volver a oír estos nombres te emociona, tienes que probar este juego.

## Sabías que...

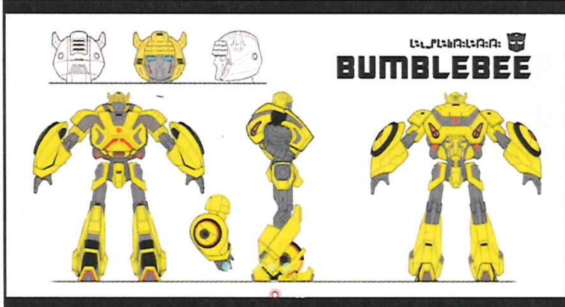
La canción de Stan Bush que aparece en los créditos fue rechazada por los productores del filme de Transformers (2007). Ahora ha podido desquitarse.

Admirad, muchachada, a Omega Supreme en toda su gloria. De niño no nos lo quisieron comprar... y de mayores tampoco llegaremos a manejarlo (suspiro).

¡Peligro! ¡Esquivad el rayo tractor de Omega Supreme! Protegeos antes de








### ALIMENTO PARA NOSTÁLGICOS

Los creditos del juego rinden homenaje a la serie de los 80 con esos zooms horteras y la voz de Stan Bush, un guiño a la peli de animación de 1986. Además podrás desbloquear los bocetos de los nuevos diseños de los Transformers.

## EVALUACIÓN


Rezuma amor hacia la franquicia Transformer. El diseño (y gigantesco tamaño) de Omega Supreme. Los modos multijugador On-line.


El doblaje pierde un poco respecto a la V.O. (sobre todo en lo que respecta a Optimus). Los gráficos son en ocasiones algo confusos.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | ON-LINE | RENDIMIENTO |
|---|---|---|---|---|---|
| Sensacional trabajo en el diseño de los mechas y Cybertron. Eso sí, en ocasiones, son algo confusos. | Buen doblaje en castellano (aunque no comparable a la V.O.), y atronadores efectos de sonido. | Sorprendentemente divertido incluso a la hora de ejecutar las transformaciones de los robots. | Bastante más duro de lo que nos habríamos esperado de un juego inspirado en una línea de juguetes. | Modo cooperativo On-line para tres jugadores y ocho modalidades de duelos multijugador. | Instala la friolera de 5 gigas, lo que es un palo la primera vez, pero con ello se ahorra en cargas. |
| 8,8 | 8,7 | 9,1 | 8,8 | 8,8 | 8,0 |



**TOTAL**
Un sueño para los fans de la saga, y un shooter sorprendente para el resto de usuarios.
**9,0**




Enemigos como este engendro mutado serán el pan nuestro de cada día en el juego. Y estos son los normalitos, jeje.

PS3




Género
**Shooter 3D**
Compañía
**Activision**
Desarrollador
**Raven Software**
Distribuidor
**Activision**
Jugadores
**x12**
On-line
**Sí**
Texto-doblaje
**Castellano**
Trofeos
**Sí**
Resolución Máxima
**720p**
Instalable
**No**
P.V.P. Recomendado
**69,95 €**
www.singularity-game.com.

**18**



RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Bronce







# SINGULARITY

## UN SHOOTER NO TAN SINGULAR

Y es que, pese a lo que reza su título, la gran baza de esta producción de los estudios de **Raven Software** para **Activision** (veteranos en estas lides de crear *shooters* tridimensionales) no reside en la innovación o en la originalidad, sino en lo bien que ha sabido adaptar mecánicas de contrastado éxito vistas en otros *shooters* (la pistola de gravedad de *Half-Life*, los poderes temporales del protagonista de *Timeshift* o los tiroteos clásicos de *Wolfenstein*, marca de la propia casa) e integrarlas en un desarollo que, pese a todo, cuenta con gran personalidad. Y es que nadie dijo que el monstruo de *Frankenstein* fuera creado de la nada, y ahí lo tienes, mucho más famoso que cualquiera de los que le cedieron las partes de la que fue compuesto. Y aunque no se trate de una obra maestra, como la novela de *Mary Shelley* mencionada, sí que puede proporcionar unas cuantas horas de diversión en estos calores veraniegos que invitan a romperse más bien poco la cabeza...

Incluso el argumento y la ambientación recuerdan bastante a un clásico reciente, la saga *Bioshock*... Una isla que acogió en su momento un centro de experimentos (fallidos, por supuesto), de estética también «chernobylesca», con golpes de efecto para los conocedores de la historia de Prípiat, es decir, casas, colegios y demás edificios abandonados prematuramente con el rastro de vida de sus ocupantes aún presente y una sensación muy bien conseguida de que lo que echó de sus casas a toda aquella gente aún sigue ahí, acechando al que se atreva a explorar sus cenizas.

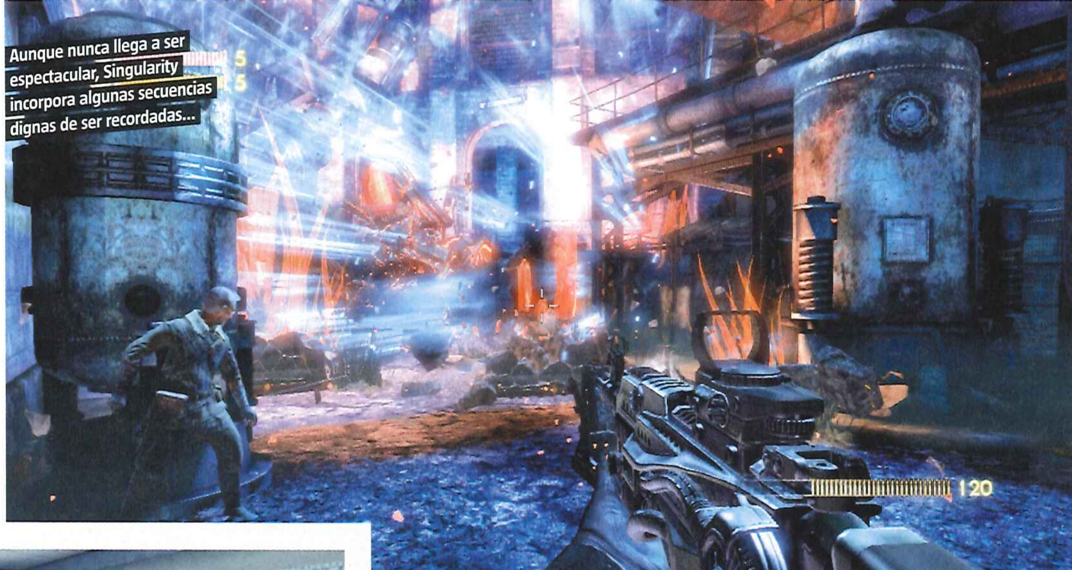
**EL JUEGO ES SINCERO CON LO QUE OFRECE: ACCIÓN A RAUDALES BIEN PLANEADA**

Por supuesto que los zombis y soldados enemigos de este ***Singularity*** son mucho más «tangibles» (y divertidos de confrontar) que la radiactividad, aunque igual de letales. No hay grandes sorpresas en un juego que es muy claro con lo que ofrece desde el principio: acción a raudales y armas contundentes complementadas con poderes de lo más «guay» que hacen sentir poderoso al jugador, a pesar de que su dificultad es bastante elevada en el modo normal. Pero esa sinceridad construye las bases de su éxito. No desbancará a *Call Of Duty*, pero en esta época de «relativa» sequía sirve de entremés perfecto a la espera de los clásicos de todos los años...

### LA ALTERNATIVA




**WOLFENSTEIN**
Obra reciente de los mismos programadores, guarda muchas semejanzas y cuesta la mitad.


Aunque nunca llega a ser espectacular, Singularity incorpora algunas secuencias dignas de ser recordadas...







## Sabías que...

El juego iba a ser lanzado el pasado otoño pero los responsables de Activision decidieron retrasarlo para que no coincidiera con su COD anual...


Las dos modalidades multijugador están bastante conseguidas, huyendo de lo típico.







### UNA HISTORIA ALTERNATIVA

La atractiva y eficaz ambientación del juego, que presenta vestigios de una U.R.S.S. casi triunfadora en la Guerra Fría muchos años después, constituye una de las mayores bazas del juego de Raven Software. Estos carteles son buena muestra de ello...

## EVALUACIÓN


Pese a no brillar con luz propia en ninguno de sus apartados, tampoco presenta fallo alguno digno de mención.


Precisamente eso, que no destaque por encima de sus competidores más «grandotes». Pero si ya has acabado con ellos, ya sabes...

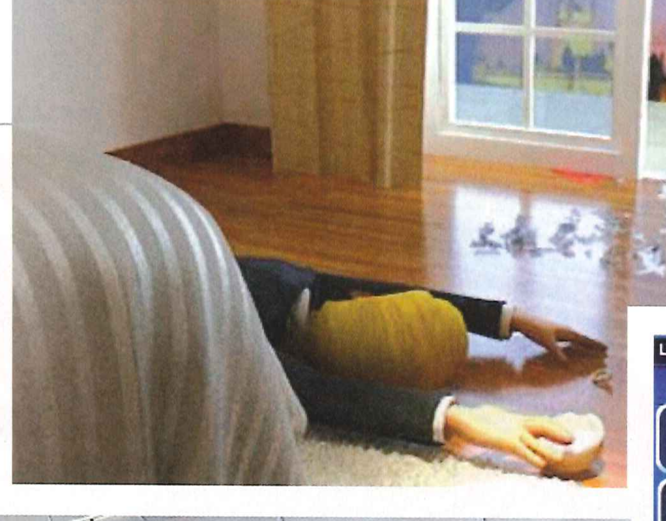
| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | ON-LINE | RENDIMIENTO |
|---|---|---|---|---|---|
| Buenos diseños, pero el apartado técnico se queda un poco corto con respecto a las vacas sagradas del género. | La cuidada ambientación también llega a este apartado, con unos efectos de lo más inmersivos. | Los chicos de Raven dominan esto de los shooters y se nota. Divertido y emocionante casi siempre. | Se sitúa en la media de los juegos del género, aunque por su elevada dificultad te parezca más. | Aunque no hay muchos jugadores en los servidores europeos los modos son divertidos. | No rompe las barreras tecnológicas de la consola pero la aprovecha de manera más que decente. |
| 9,0 | 9,1 | 9,1 | 8,8 | 8,9 | 8,5 |


TOTAL

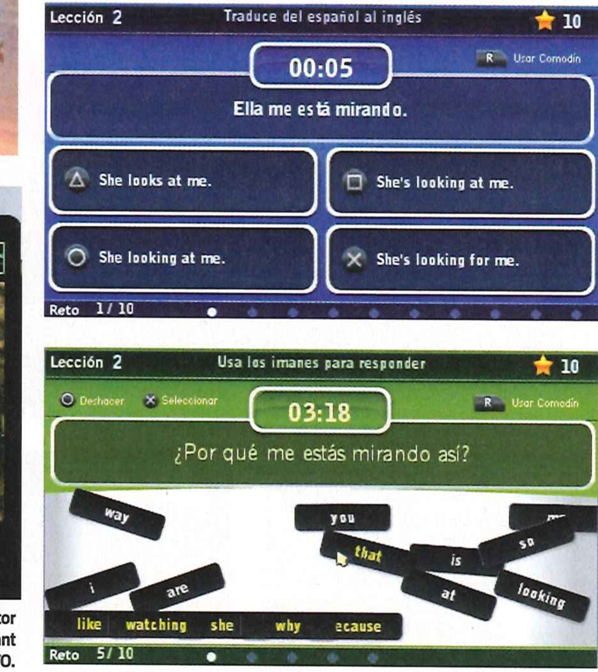
Todo un ejemplo de cómo hacer un buen shooter. No es brillante, pero casi, casi...

9,0



Lo que hace que PlayEnglish sea diferente a otros títulos similares de enseñanza de idiomas es que intercala las pruebas de idiomas con una historia muy entretenida.







El Agente Rubio cuenta con el asesoramiento del inspector Vaughan y con el útil, aunque carismático, Personal Assistant Teaching Organizer, también conocido como PATO.

PSP

Género **Aventura gráfica**
Compañía **Sony C.E.**
Desarrollador **Tonika Games**
Distribuidor **Sony C.E.**
Jugadores
On-line **No**
Texto-doblaje **Castellano-inglés**
Grabar Partida **160KB**
P.V.P. Recomendado **29,99 €**
es.playstation.com/

7

# PLAYENGLISH

## EL INGLÉS TAMBIÉN PUEDE SER DIVERTIDO

«*¿You know una cosa? Que I don't understand you nothing de nothing*», la frase, escuchada en un hotel londinense demuestra que a los españoles no se nos dan bien los idiomas; nos aburren, nos da vergüenza chapurrear y pensamos que si hablamos lo suficientemente alto en español nos entenderán.

Tal vez el problema esté en cómo nos han enseñado inglés: a base de aburridos manuales que nos tienen una semana aprendiendo a presentarnos. ***PlayEnglish*** une los conocimientos de dos empresas, una experta en videojuegos, **Sony C.E.**, y otra en enseñar inglés, **Vaughan Systems**, para ofrecer una propuesta diferente, a medio camino entre la aventura y clases prácticas de inglés. El resultado es un título entretenido que cuenta una historia detectivesca al tiempo que te reta a demostrar tus conocimientos de inglés.

***PlayEnglish*** es una iniciativa de **Sony C.E. España** y está pensado por y para el mercado nacional, aunque la idea es adaptarla luego a países de nuestro entorno. El juego cuenta con un excelente sentido del humor -muy español-, y las frases entre las que tienes que elegir contienen los errores más comunes que cometemos los hispanoparlantes al traducir al inglés a capón. No se trata de superar un examen tras otro sin más. Eres Jaime Rubio, un agente español al que recurre el MI6, el servicio secreto británico para que emplee su intuición en descubrir a un ladrón que está operando en toda Europa. Como Rubio no es precisamente bilingüe, el inspector Vaughan, jefe del MI6, te entrega un *Personal Assistant Teacher Organizer* (PATO) para que practiques y tengas las claves que te permitan entenderte y avanzar en tus investigaciones.

**DESDE LONDRES CON AMOR**

El inspector Vaughan es un alter ego virtual de Richard Vaughan, inventor del método de enseñanza del inglés que lleva su nombre, y es tan carismático en el juego como se muestra en la televisión. Como en las antiguas aventuras de texto, en los diálogos con otros personajes eliges una opción, habitualmente entre cuatro. Cuando eliges la incorrecta la voz de Vaughan te indica dónde está el fallo. Si persistes, te amonestará e incluso

**LA ALTERNATIVA**




**TALKMAN**
Era también útil para practicar inglés, aunque no tan divertido como PlayEnglish.




No sólo necesitas saber inglés; en algunos casos también tienes que ser rápido en reflejos para detectar la palabra intrusa o tener memoria.

Durante los diez retos que componen la prueba con la que terminas cada nivel el cronómetro va corriendo. Si te atascas, usa un comodín, aunque bajará tu puntuación.

## PRESENTACIÓN A LO BRITISH

El madrileño hipódromo de la Zarzuela se convirtió por unas horas en Ascot. Lluvia, pamelas llamativas, comida británica y carreras de caballos con sus correspondientes apuestas sirvieron de marco «british» para presentar el juego.

**EL JEFE ESPAÑOL.** Con un habla tan castiza como la de Torres. Seguro que él también llamaría Pesi a la popular bebida.

**SECUNDARIOS.** Además de los personajes principales hay secundarios como el irlandés Jimmy Quiver o la divertida anciana del avión.

**OLSEN.** Está en el psiquiátrico por una extraña neurosis que le lleva a entenderse sólo usando canciones de Queen.

**BETH WALKER.** Todo buen agente debe tener detrás una mujer que lo admire, y ésa es Beth, la agente del MI6 que da apoyo esporádico a Rubio.

**CHARLES WINDSOR.** Británico hasta la médula y patoso. Sus orejas despegadas son objeto continuo de la burla de Rubio.

**Jaime Rubio**
El protagonista es Blond, James Blond, un agente español que ayuda al MI6 británico.

**Vaughan**
Richard Vaughan se convierte en jefe del servicio secreto británico sin perder su personalidad.




La forma de ampliar tu vocabulario es mediante post-it que debes colocar en el objeto adecuado durante la investigación de un escenario.







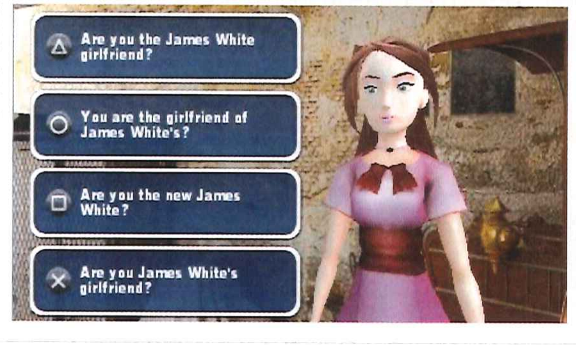


**¿Sabías que...**

En la dificultad más alta los personajes pronunciarán más rápido y deberás acertar el 80% de las respuestas para pasar el nivel en lugar del 50%.

## MADE IN SPAIN

PlayEnglish es el primer proyecto de Tonika Games, aunque sus responsables tienen ya varios títulos a sus espaldas. La iniciativa del juego fue de Sony, que buscaba agradecer al público español su apoyo a PlayStation con un juego útil y divertido. La propuesta de Tonika fue la que más convenció a Sony.







llegará a decirte: «*No quiero volver a oír dos negaciones juntas*».(«¡Glups!»). Pero lo cierto es que es muy útil cuando la diferencia entre dos frases es tan sutil como «*Do you know where it is?*» y «*Do you know where is it?*» y has contestado demasiado rápido la que más te sonaba en un primer vistazo. En ***PlayEnglish*** conviene leer bien la diferencia entre todas las opciones antes de responder.

Además de elegir entre distintas frases para avanzar en las aventuras de Rubio, al final de cada nivel tienes un pequeño examen con temas gramaticales muy variados (tiempos verbales, concordancias...), vocabulario y los siempre temidos *listenings*. Es necesario aprobar el examen para desbloquear el siguiente capítulo de la historia.

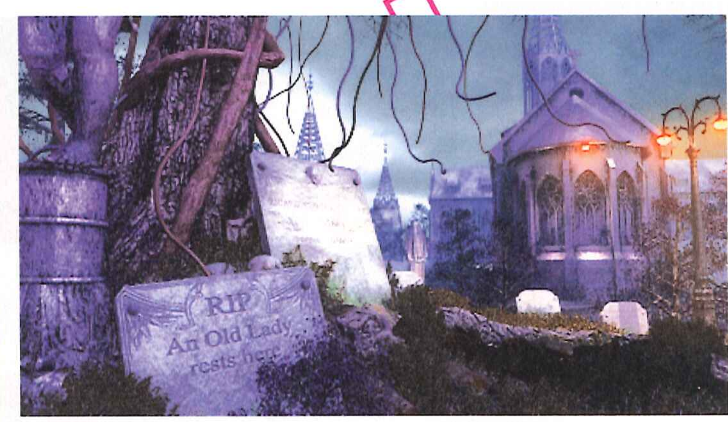
Aunque ***PlayEnglish*** se pensó para el público adolescente, gusta más a las mujeres (tal vez, apuntan desde **Tonika**, porque contiene aventura, romance y es útil). Y es más divertido seguir las instrucciones para desactivar una bomba que escuchar el «*now listen and repeat*».

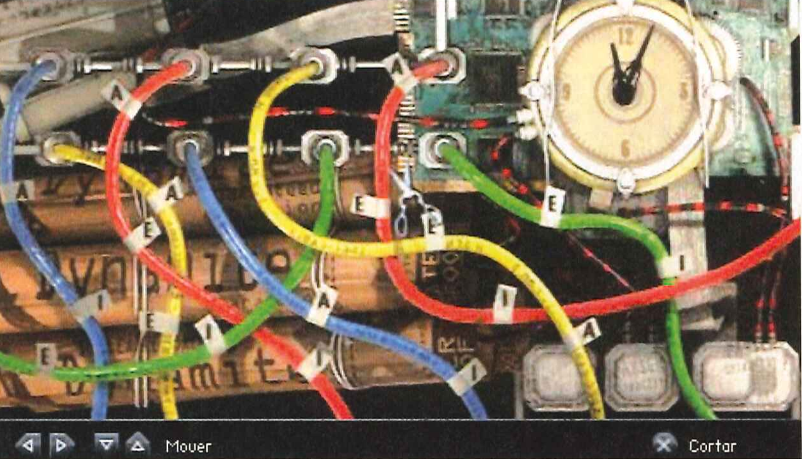
### UNOS PERSONAJES HILARANTES

Los personajes están dibujados con mucho tino. Cada uno, hasta los más secundarios, tiene una personalidad marcada: la entregada prometida, la agente sugerente, el jefe garrulo... pero quizás los mejores sean la avispada doncella del hotel, la mala leche que se gasta el *PATO* y el genial Olsen, que sólo habla con canciones de *Queen*.

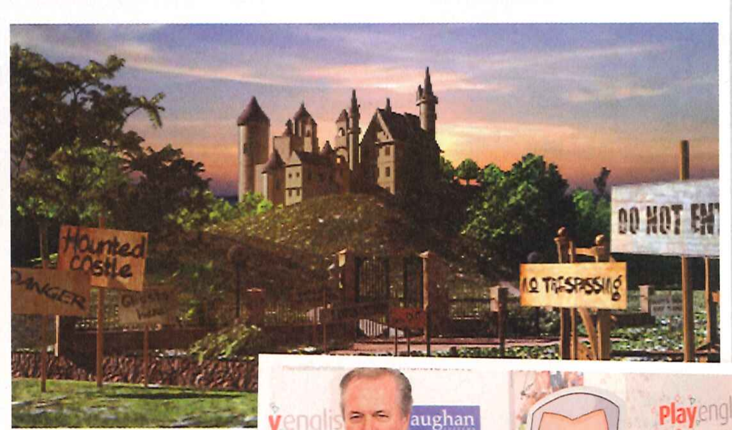
Entre los aspectos mejorables, el doblaje de Rubio, con una pronunciación impecable en inglés, pero que en español a veces suena raro, seguramente porque la lengua natal del doblador es el inglés.

**Sony C.E.** ha cuidado la edición del juego, de forma que tendrá unos interesantes extras: capítulos adicionales descargables, un final extra, una guía de viaje, descuentos para productos **Vaughan** y, para quienes lo compren antes del 31 de julio, un viaje gratis a Londres ida y vuelta. «*Speaking in silver*», puedes olvidarte del «*inglish pitinglish*» y aprender de forma divertida.



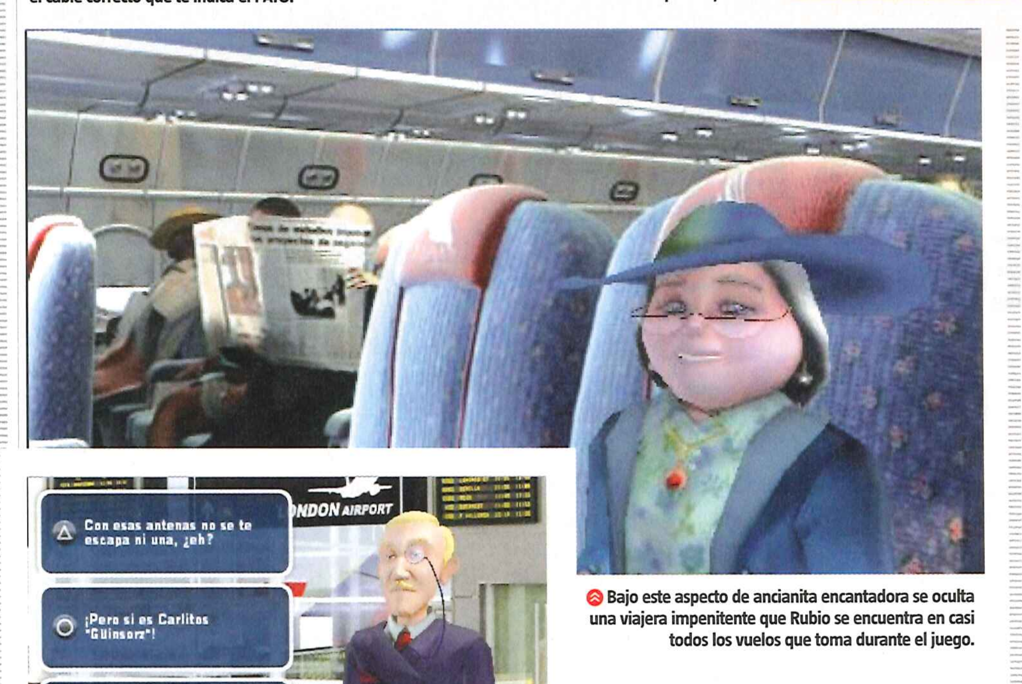




Los minijuegos de comprensión son un buen reto, en especial éste en el que tienes que desactivar un bomba cortando el cable correcto que te indica el PATO.




El juego hace constantes guiños a la cultura anglosajona. Es cierto que no se toma té, pero no podía faltar el castillo escocés con fantasma incorporado, claro.



Bajo este aspecto de ancianita encantadora se oculta una viajera impenitente que Rubio se encuentra en casi todos los vuelos que toma durante el juego.



Representa todos los estereotipos que se suponen a los británicos. Además, es impertinente y tiene el don de molestar. Eso sí, soporta estoicamente las burlas de Rubio.

## MÉTODO VAUGHAN

El método de enseñanza de inglés diseñado por Richard Vaughan se basa en las repeticiones y en aplicar lo aprendido a la vida cotidiana, de forma que sea útil y ameno. En el juego aparece el mismo Vaughan como inspector del servicio secreto británico para animarte y guiarte en la aventura.

## EVALUACIÓN



La historia es muy entretenida y con giros interesantes. Tiene un excelente sentido del humor y te olvidas de que el objetivo es mejorar tu inglés.



El doblaje español a veces suena un poco extraño. Las constantes puyas a Charles Windsor acaban siendo cansinas y hasta ofensivas.

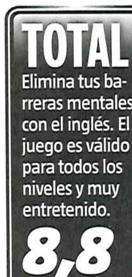
**GRÁFICOS**
No destacan especialmente. Aunque los escenarios son buenos, todo transmite sensación de ser demasiado estático.
**8,4**

**SONIDO**
La música es reconocible y nada pesada. El doblaje al español de Jaime Rubio denota a veces que es de un angloparlante.
**8,5**

**JUGABILIDAD**
Los minijuegos en los que tienes que seguir unas instrucciones son de lo mejor. Los ejercicios son ágiles y entretenidos.
**8,7**

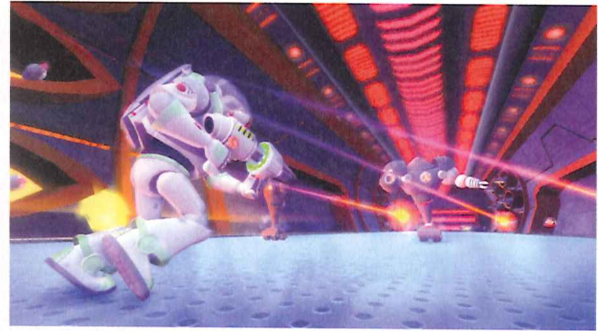
**DURACIÓN**
Si superas bien el modo Fácil puedes rejugarlo en Difícil o volver a intentar cada fase en Fácil para bajar el tiempo de cada nivel.
**9,0**

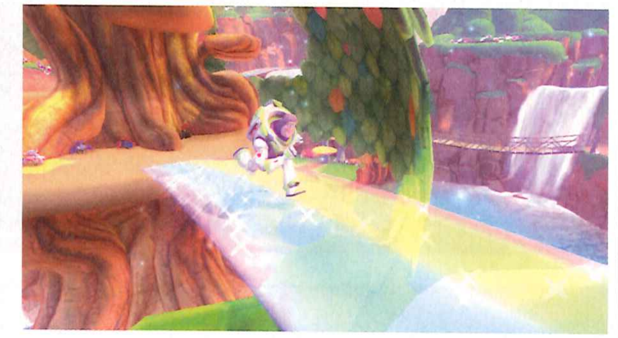
**EFICACIA**
Te sorprenderás recordando conceptos olvidados desde el colegio. Te servirá como un buen repaso a las bases del idioma.
**9,0**



**TOTAL**
Elimina tus barreras mentales con el inglés. El juego es válido para todos los niveles y muy entretenido.
**8,8**










Género
**Aventura/ Plataformas**
Compañía
**Disney Interactive**
Desarrollador
**Avalanche Software**
Distribuidor
**Disney Interactive**
Jugadores

On-line
**No**
Texto-doblaje
**Castellano**
Trofeos
**Sí**
Resolución Máxima
**720p**
Instalable
**No**
P.V.P. Recomendado
**59,95 €**
disney.go.com/toystory/
7



**Detener a los forajidos, decorar el poblado, competir a lomos de Perdigón, encontrar todo tipo de coleccionables... Las actividades de la Caja de Juguetes son casi infinitas.**

# TOY STORY 3
## EL VIDEOJUEGO




La tercera entrega de la saga de **Pixar** recientemente estrenada en nuestros cines enfrenta a nuestros juguetes favoritos de la gran pantalla contra un enemigo inevitable: la madurez de su dueño que se prepara para marcharse a la universidad y, lógicamente, ya no está muy interesado en disfrutar con sus anteriores compañeros de juegos.

Para acompañar a la película, como no podía ser de otra manera, los responsables de **Disney** han puesto a la venta su correspondiente adaptación lúdica, que afortunadamente tiene poco que ver con lo que podíamos haber visto en anteriores ocasiones. Los valores de producción han sido muy elevados en esta ocasión y eso es algo que se nota nada más intoducir el juego en la consola: las melodías de la película nos acompañan por los menús, las voces en castellano originales han sido respetadas en la mayoría de los casos, e incluso se han creado nuevas secuencias de animación para no emplear el recurso sencillo de «tirar» de escenas de la película tal cual aparecen en ella.

Un tablero de juegos sirve de menú para acceder a todo lo que el título nos ofrece, que no es poco. Por una parte irán apareciendo fases que se ambientan en diferentes momentos de la película y que también presentan dos variedades: por un lado el mundo «imaginario» en el que los niños juegan con sus juguetes (y en el que *Woody* debe rescatar un tren de las garras del malvado Chuleta de Cerdo o en el que *Buzz* recorre la galaxia, por ejemplo), y por otro el mundo «real» en el que los héroes se enfrentan a las limitaciones propias de su condición y tamaño. Varios personajes jugables conocidos por todos, cada uno con sus habilidades propias, contribuyen a crear un desarrollo variado y divertido, aunque bastante limitado en cuanto a duración y con algunos problemas en su control.

### EL MODO DE JUEGO «CAJA DE JUGUETES» SUPONE EL MAYOR ATRACTIVO, JUNTO CON SU LICENCIA

Pero el modo «estrella» es el llamado Caja de Juguetes, que con un desarrollo no lineal nos invita a explorar un gran entorno abierto ambientado en el Oeste mientras cumplimos sencillas misiones, obtenemos todo tipo de recompensas y ampliamos nuestros dominios... Sin duda lo más divertido de un juego que sube el listón de estas adaptaciones.

**LA ALTERNATIVA**

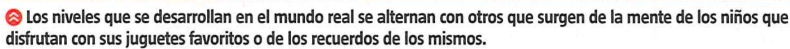


**RATCHET & CLANK: A.E.E.T.**
La última aventura de esta pareja, uno de los mejores plataformas de PS3, en Platinum.









Los niveles que se desarrollan en el mundo real se alternan con otros que surgen de la mente de los niños que disfrutan con sus juguetes favoritos o de los recuerdos de los mismos.

**Sabías que...**

Los dos modos que incluye el juego en un principio iban a constituir dos títulos separados. Afortunadamente, al final se fusionaron.

## SÓLO EN PS3

El Emperador Zurg, archienemigo de la Alianza Galáctica y por tanto de Buzz Lightyear aparece como personaje jugable exclusivo de la versión para PlayStation 3. Además, cuando se lance Move, Toy Story 3 será compatible.





## EVALUACIÓN


Se nota que los programadores han cuidado todo sus apartados y no se han limitado a explotar la licencia de Disney.


Los jugadores más veteranos encontrarán su desarrollo demasiado simple y repetitivo en muchos momentos.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | ON-LINE | RENDIMIENTO | TOTAL |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Buen modelado de los personajes y escenarios variados, aunque sin sorprender demasiado. | La música de Randy Newman ha sido utilizada también en el juego así como las voces en castellano. | El control de los diversos personajes es sencillo, aunque a veces presentan algunos defectos. | Los niveles del modo principal no te llevarán mucho tiempo. Con la «Caja de Juguetes» la cosa cambia. | Suponemos que en un futuro cercano se incluirá algún tipo de descarga de contenido. | No se trata de un juego que vaya a sentar un precedente en lo que a rendimiento se refiere. | Un buen acompañamiento para los que hayan disfrutado con la película y su saga. |
| 8,6 | 8,8 | 8,5 | 9,0 | - | 8,0 | 8,6 |





Suzuki, Honda, Yamaha, Ducati, Kawasaki, BMW o Aprilia serán parte de los fabricantes presentes en las diferentes categorías.






Género
**Simulador**
Compañía
**BlackBean**
Desarrollador
**Milestone**
Distribuidor
**Namco Bandai**
Jugadores
 **x16**
On-line
**Sí**
Texto-doblaje
**Castellano**
Trofeos
**Sí**
Resolución Máxima
**720p**
Instalable
**No**
P.V.P. Recomendado
**49,99 €**
**59,99 €**
**(Ed. Especial)**
www.sbkthegame.com.
**3**

# SBK X

## MOTOS DE SERIE ELEVADAS A LA MÁXIMA POTENCIA

Para los aficionados al mundo de las motos y para todos aquellos que demandan sensaciones de pura adrenalina ya tenemos a nuestra disposición, gracias a **Namco Bandai**, la tercera entrega del Campeonato mundial de Superbikes bautizada como ***SBKX***. Como todos los años, y desde que apareciera la primera versión en 2008, **Milestone** se pone a los mandos de la programación para crear esta versión denominada ***X*** que mejora con creces sus anteriores entregas.

Una de las grandes claves de ***SBKX*** es que se trata de la versión más completa de las hasta ahora lanzadas al mercado, incluyendo las tres famosas categorías del campeonato, *Superbikes*, *Supersport* y *Superstock*.

Como todo simulador de conducción que se precie nos ofrece dos caminos a elegir, uno directo y de menor dificultad, *Arcade*, y otro más realista y complejo, Simulación. Dentro del primero tendremos casi todo disponible desde el comienzo y podremos despreocuparnos de afinar en la conducción para centrarnos en darle al puño con el extra añadido de poder accionar una especie de turbo para ganar velocidad punta.

La simulación incluye todo tipo de factores que influyen en la conducción real y que tendremos que controlar, en su máximo nivel de dificultad, como la inclinación del piloto, presión de frenado, alternancia entre delantero y trasero o cantidad de gas. Aquí encontraremos el modo Vida Profesional que nos ofrece hasta ocho temporadas consecutivas comenzando desde la categoría más baja y donde habrá que firmar un contrato por año con uno de los equipos del campeonato y seleccionar a uno de los dos pilotos que lo regentan o crear a uno personalizado eligiendo entre diferentes características.

La meteorología será otro factor a tener en cuenta ya que podremos encontrarnos con un día seco y soleado al inicio de las pruebas y acabar con un día tormentoso y con todo mojado en la carrera. Esto nos obligará a seleccionar las gomas de lluvia y sufrir una conducción más compleja. La opción multijugador ofrece la nada despreciable cantidad de hasta 16 pilotos simultáneos aunque, dependiendo del modo elegido, podremos comenzar con sólo dos en la pista.

Sin duda estamos ante la mejor versión de *SBK* creada hasta el momento.

**SBKX LO TIENE TODO: 90 PILOTOS, 10 FABRICANTES, 54 EQUIPOS Y TODOS LOS CIRCUITOS OFICIALES**

### LA ALTERNATIVA



**MOTO GP 09/10**
Dos temporadas con todo el Campeonato del Mundial de Motociclismo.

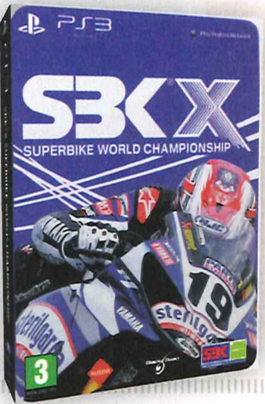
Por Jason



EL SONIDO DE LAS MOTOS. Milestone grabó moto por moto su sonido característico con la complejidad que conlleva captar rugidos y explosiones que superan los 120 dB.



PACK LEGENDS. Una nueva clase que conseguirás con la edición especial o como descarga en la Store, con los pilotos clásicos de otras temporadas junto a su máquina y equipo.




EDICIÓN ESPECIAL. La encontraremos en una caja blindada metálica xerografiada que contiene el pack Legends, un DVD documental del piloto Ben Spies y un póster de gran tamaño.




**¿Sabías que...**

La reputación será un factor importante dentro del modo Vida Profesional. La conseguirás de diversas maneras, algunas muy espectaculares.





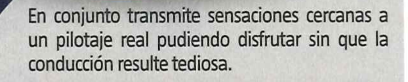






## ¡TODAS LAS CATEGORÍAS!

Por fin tendrás a tu disposición todas las clases del campeonato SBK. Superstock STK será el comienzo de nuestra vida profesional con motos de serie ligeramente modificadas; en la zona intermedia Supersport WSS, con mayores prestaciones, y la categoría reina, Superbike SBK, con máquinas que consiguen elevar su potencia hasta los 220 CV.






En conjunto transmite sensaciones cercanas a un pilotaje real pudiendo disfrutar sin que la conducción resulte tediosa.

✗ Una mayor calidad gráfica en circuitos y pilotos, un modo Historia más complejo y un repaso técnico en general lo harían aún más grande.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | ON-LINE | RENDIMIENTO |
|---|---|---|---|---|---|
| Dinámica de moto y piloto muy conseguida, buena sensación de velocidad. El resto, correcto. | Gran trabajo en la captación del sonido de motores y una potente BSO encabezada por Biffy Clyro's. | Modos y submodos con muchas posibilidades. Simulación con dificultad ajustable. | Desde una simple carrera con dos vueltas hasta 8 temporadas completas en Vida Profesional. | Podrán competir hasta 16 pilotos pero solo necesitas un contrincante para empezar. | Un optimizado en las cargas y pulir algunos de sus apartados mejorarían el resultado final. |
| 8,7 | 9,2 | 8,7 | 9,0 | 9,0 | 8,7 |



**TOTAL**

Tercera entrega de SBK con todos sus apartados mejorados y más completa que nunca.

**8,9**













También podemos crear nuestros propios monstruos en el Coliseo para después enfrentarnos a ellos. Necesitaremos una serie de items específicos, y si les vencemos recibiremos importantes extras.









Para las habilidades especiales debemos pulsar el botón círculo, con hasta tres niveles mágicos.




Género
**JRPG**
Compañía
**Idea Factory**
Desarrollador
**Nippon Ichi, Gust Corp, Idea Factory**
Distribuidor
**Namco Bandai**
Jugadores
1
On-line
**Sí (contenido descargable)**
Trofeos
**No**
Texto-doblaje
**Inglés**
Resolución Máxima
**720p**
Instalable
**Sí**
P.V.P. Rec.
**49,99 €**
http://nisamerica.com/games/trinityuniverse/
12

# TRINITY UNIVERSE

## UN UNIVERSO LLENO DE POSIBILIDADES





***Trinity Universe*** es un *JRPG* que ofrece un *crossover* que combina lo mejor del universo del genial *Disgaea* (**Nippon Ichi**) junto con el propio de *Atelier* (**Gust Corporation**). El juego comienza ofreciéndonos dos alternativas en la historia: o bien realizarla con *Kanata* (nivel principiante) o con *Rizelea* (nivel intermedio). Ésta nos lleva al llamado *Netheruniverse*, que yace afectado por la cantidad de elementos dañinos que orbitan a su alrededor. El juego funciona con un mundo central a base de menús, que nos permite acceder a los eventos que hacen avanzar la trama, a las distintas mazmorras para los momentos de acción y a lugares clásicos que no podían faltar como la Tienda y la Posada. Nuestra misión es eliminar aquellos lugares peligrosos para su núcleo y salir de allí con vida.

Los combates permiten la participación de hasta 4 personajes, cada uno con sus propias rutinas de ataque y habilidades exclusivas. Estos combates se desarrollan por turnos, aunque al momento de atacar contaremos con puntos de acción que se irán consumiendo dependiendo del tipo de ataque que realicemos. Los ataques versan sobre golpes físicos, magias o habilidades especiales que ofrecen distintos niveles. Podemos encadenar *combos*, realizar golpes en conjunto con otros personajes, o bien ejercer golpes devastadores u otras alternativas de defensa. Además de mejorar el nivel, podemos decorar las armas, causando así distintos estados. El juego ofrece un estilo anime lleno de color y de vida con unas mazmorras bien estructuradas, aunque carentes de detalles y algo vacías, pero con un gran elenco de enemigos para mejorar nuestro nivel. Una apuesta fresca de buena duración para el catálogo de la consola.






**CROSS EDGE**
Opción menor en el catálogo pero con colaboración a cinco bandas.





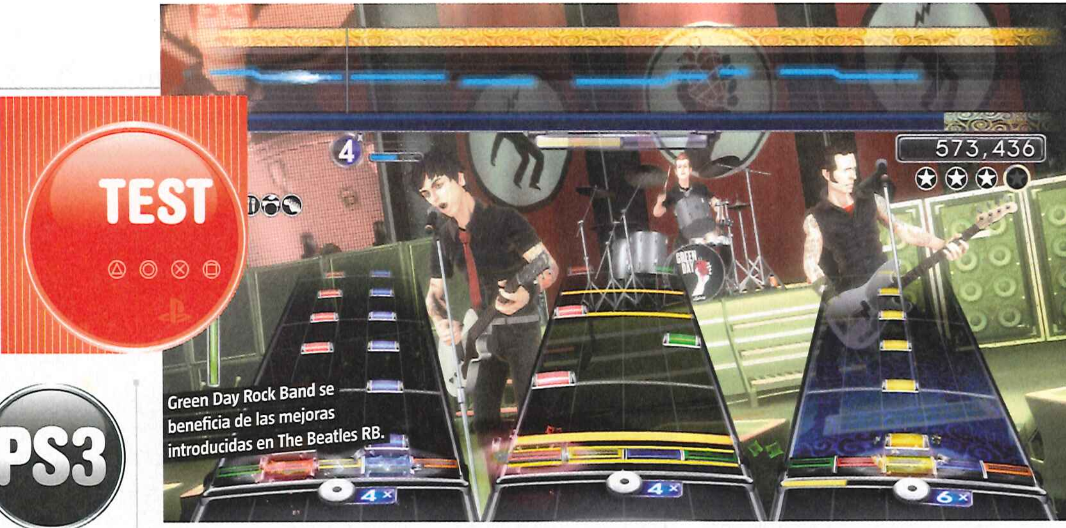

La experiencia que se nos ofrece es una mezcla explosiva, aderezada con gráficos simpáticos y una gran durabilidad, aunque sigue unos parámetros repetitivos que le alejan de las grandes producciones.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | ON-LINE | RENDIMIENTO | TOTAL |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 7,5 | 8,0 | 8,0 | 8,2 | - | 7,0 | 7,5 |

El modelado de los personajes, muy por encima del de los escenarios.

No nos llevará tiempo dominarlo, aunque la cámara es difícil de domar.

**TEST**




Green Day Rock Band se beneficia de las mejoras introducidas en The Beatles RB.





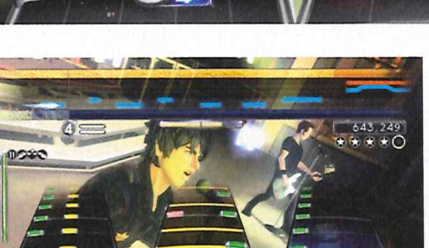




Supera los diferentes desafíos y podrás desbloquear 100 fotos de la banda y 40 minutos de vídeos.

**PS3**

Género **Musical**
Compañía **MTV Games**
Desarrollador **Harmonix/ Demiurge Studios**
Distribuidor **Electronic Arts**
Jugadores **x6**
On-line **Sí**
Trofeos **Sí**
Texto-doblaje **Castellano-inglés**
Resolución Máxima **720p**
Instalable **No**
P.V.P. Rec. **59,95 €**
www.greendayrockband.com/
12







**DEMO JUGABLE** En PlayStation Store

# GREEN DAY ROCK BAND

## PUNK-ROCK DE ESTAR POR CASA

Como ya pasó con *Guitar Hero Metallica* y luego con *The Beatles: Rock Band*, este *RB* centrado en los californianos *Green Day* está principalmente dirigido a sus *fans*, que serán los que mejor aprecien la oportunidad de tocar por completo los dos discos más populares de la banda: *Dookie* y *American Idiot*. Del último, *21st Century Breakdown*, se han incluido 12 temas (los otros seis estarán disponibles desde descarga On-line), además de cortes extraídos de otros discos de la banda, como *Warning*, *Nimrod* o *Insomniac*. En total, un repertorio de 47 canciones que podrás tocar desde el principio o bien afrontarlos en los tres escenarios que componen el modo Carrera y sus diferentes desafíos.

La implicación de *Green Day* (o más bien, la de su discográfica) en este producto se deja ver en multitud de detalles. Los *fans* de la banda reconocerán el segundo escenario (*Milton Keynes*, Inglaterra, donde se grabó el directo *Bullet in a Bible*) y también apreciarán la posibilidad de desbloquear 100 fotos del grupo y 40 minutos de vídeos. El primero de ellos, por ejemplo, es la primera entrevista que les hizo *MTV*, en 1994, a bordo del bibliobús que les servía de transporte/hotel durante aquella gira. Ahí es nada.

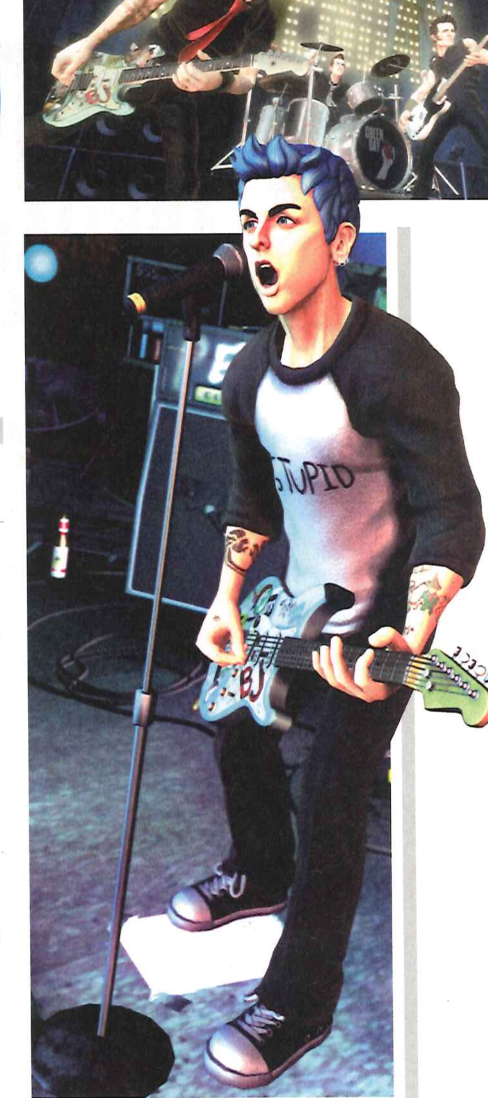
El juego se beneficia de algunas de las novedades que ofrecía *The Beatles: Rock Band*, como el uso de tres micros para realizar voces armónicas que acompañen a la voz principal, así como un modo sin fallos para jugar con el vecino sordo del 5º. A todo esto hay que sumarle además la posibilidad de importar canciones de *Rock Band 1* y *2* a éste juego, o exportar el *tracklist* de *Green Day* a los otros dos.

La pregunta del millón sigue siendo... ¿merece la pena desembolsar 60 Euros por un repertorio con menos de 50 canciones? Todo depende de tu grado de fanatismo hacia *Green Day*.

**LA ALTERNATIVA**



**GH METALLICA.** De lo mejorcito del género, junto a The Beatles Rock Band.



## EVALUACIÓN

Es de cajón: si adoras a Green Day, este Rock Band te volverá loco. Si no te molan demasiado yo me esperaría al anunciado Rock Band 3. Eso sí, el acabado del juego es intachable.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | ON-LINE | RENDIMIENTO | TOTAL |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 8,2 | 9,4 | 9,0 | 8,2 | 9,0 | 8,0 | 8,6 |

Caricaturas más o menos afortunadas de los Green Day sobre el escenario.

Ante todo es un Rock Band: lo que significa acabado perfecto y mucho vicio musical.











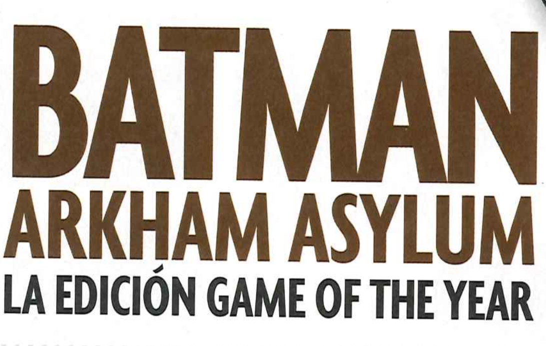






Género **Acción/Aventura**
Compañía **Eidos/ Square Enix**
Desarrollador **Rocksteady Studios**
Distribuidor **Koch Media**
Jugadores
On-line **Sí**
Texto-doblaje **Castellano**
Trofeos **Sí**
Resolución Máxima **720p**
Instalable **Sí (3.498 MB)**
P.V.P. Recomendado **49,95 €**
batmarkhamasylum.com
16

RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Plata



# BATMAN ARKHAM ASYLUM
## LA EDICIÓN GAME OF THE YEAR



### LOS MANIACOS EN 3D LUCEN MEJOR

Sólo imagino dos razones para que no hayas disfrutado ya del magistral ***Batman: Arkham Asylum***. La primera, que hayas estado atrapado en una estación polar durante el último año, sin Internet y con un cariñoso pingüino como única compañía. La otra, el elevado precio del juego (los 70 € de marras). De cualquiera de las maneras, ahora ya no tienes excusa para entrar en el manicomio de *Arkham* y disfrutar de la mejor adaptación de cómic jamás producida para consola alguna. En la calle tienes la edición normal por 29,99 € pero si te quieres estirar un poco más acaba de ver la luz esta edición ***Game Of The Year***, que, además de reunir todo el contenido descargable que ha ido apareciendo en la *Store* de *PSN*, ofrece un nuevo modo 3D acompañado de un par de gafas muy cucas de cartón. Una buena alternativa si no quieres desembolsar el pastón que cuestan actualmente las primeras TV en 3D aunque el efecto, por supuesto, no es en absoluto comparable. Los filtros verdes y morados de las gafas *Trioviz* aportan sensación de volumen y profundidad a esta obra maestra, en la que te verás las caras con el *Joker*, el Espantapájaros, *Killer Croc* o *Poison Ivy*, a través de una mecánica que mezcla la acción más furibunda con la exploración de cada celda y recoveco de *Arkham*.

Nuestra experiencia con las gafas ha sido buena, aunque los colores de los gráficos originales se apagan un poco debido a los filtros y tras una larga sesión de juego nos taladraba un poco la sien derecha. ¿Merece la pena el desembolso de 20 Euros extra? Sólo por las 3D. La mayoría del contenido descargable ya era gratuito en *PSN*, y el resto costaba en total 5 €. ¡La decisión es tuya!

## EVALUACIÓN

Una obra maestra a la que las 3D le sientan estupendamente. Es el único aliciente, porque todo el contenido descargable ya estaba disponible por sólo 5€. Echa cuentas y valora si las 3D merecen el desembolso.




**TOTAL 9,2**



## ¿QUÉ OFRECE ESTA EDICIÓN?



**GAFAS 3D**
Un par de gafas **Trioviz**, de cartón, y decoradas al estilo *Batman* y *Joker*. Aunque el efecto no es comparable al de las nuevas TV en 3D, logra transmitir efecto de volumen y profundidad a los magníficos gráficos del juego. Eso sí, cada cierto tiempo haz una pausa y descansa la vista.



**SEIS MAPAS DE DESAFÍO**
Tres de los extras estaban disponibles en la *Store* de manera gratuita (*Jugar como el Joker, Mapas Acecha en la Oscuridad & Noche de Locos*), mientras que los otros dos (*Callejón del Crimen & Desafío Villano*) sólo cuestan 2,49 € cada uno.

es.playstation.com

PlayStation® Network

# Playenglish®

Desvela el Misterio

VÁLIDO para cualquier nivel de inglés: Desde un nivel BÁSICO hasta un nivel AVANZADO




- Desarrollado en colaboración con Vaughan Systems.
- Una experiencia de inmersión sin precedentes que te ayudará a desenvolverte en inglés.
- Escucharás más de 20.000 audios en contextos reales.
- Perderás el miedo al inglés y lo verás como algo divertido.
- **Una hora de juego equivale a 10 clases convencionales de inglés.**

## Llega el fin de las clases de inglés aburridas.

Si ya lo has probado todo y aún así tu nivel de inglés no mejora, ponte en la piel de un detective privado contratado por el MI6 ingles para resolver el robo del siglo. **Aprender inglés, como todo, es mucho más divertido con tu PSP.**

es.playstation.com





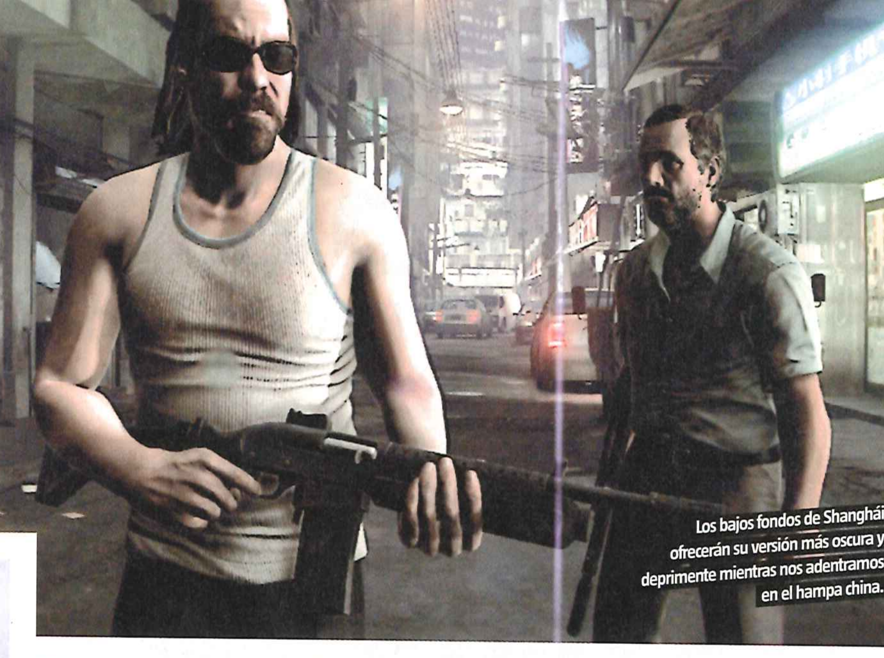






SONY
make.believe



Los bajos fondos de Shanghái ofrecerán su versión más oscura y deprimente mientras nos adentramos en el hampa china.







# PS3 Kane & Lynch 2 Dog Days

## Un viaje de dos hombres perturbados que no saben de compasión en una urbe que les consumirá sin vuelta atrás

**PRIMERA IMPRESIÓN**



**DAWEI**
Un desafío a los cánones clásicos en un título insultantemente poderoso con una particular visión de la violencia.

**Perturbador**

★★★★★

Compañía **Eidos Interactive**
Programador **IO Interactive**
Género **Acción criminal**




Los daneses de **IO Interactive**, creadores de *Hitman*, regresan con la lección bien aprendida con una segunda entrega de *Kane & Lynch* que promete, y mucho. Para empezar, la puesta en escena del juego es desgarradora, con una sabia utilización de la cámara, imitando la filmación de un vídeo casero para ofrecer planos poco convencionales, más realistas y potenciando ese modelo de acción fílmica hasta un nivel de alto grado de inmersión.

La personalidad de *Lynch*, el personaje principal en esta entrega, seguirá siendo inequívocamente inestable dentro de la definición de los personajes, pero entroncando directamente con el ambiente del título. Por otra parte, el despechado *Kane* seguirá estando ahí, controlado por la *CPU* o por otro usuario, ofreciendo un modo cooperativo de gran valor. Uña y carne, tanto entre ambos protagonistas como con otros personajes que se aliarán y nos traicionarán, abriendo así segundas líneas en la trama.

La tercera protagonista es Shanghái, una majestuosa bestia que nos ofrece su lado más salvaje y que está por encima de los protagonistas, compenetrándose sin remedio con una trama conspirativa, dura y trasgresora que ofrece una sanguinaria situación y una realidad exagerada de los bajos fondos de la urbe china. Los elementos de exploración y aventura dejan paso a un juego de acción con mucho de gatillo fácil en entornos destructibles con todo lujo de detalles, representando esa crudeza que se nos intenta trasladar mediante la vertiente visual, sonora y jugable. El modo Historia ofrece una trama dividida por capítulos que se desarrollarán en 48 horas del propio juego, con momentos inolvidables, trepidantes y muy vibrantes, en un hilo protagonizado por imágenes de primer orden y con un doblaje profesional a nuestro idioma. Si somos abatidos tendremos siempre una segunda oportunidad de seguir disparando desde el suelo e incluso arrastrar a nuestro personaje para cubrirse. Aunque si queremos salir ilesos de los distintos tiroteos podremos hacer uso de las coberturas dinámicas o bien usar como escudo humano a los criminales que nos vayamos encontrando.

La explotación exitosa del cooperativo tanto en juego local como On-line en el modo principal elevan la diversión a cotas estratégicas de juego, y más si entramos de lleno en el sobresaliente multijugador que expone tres divertidas modalidades de juego con Alianza Frágil, similar al modo del primer juego; Policía Infiltrado, variante del anterior pero con un policia en tu propia banda; y Policías y Ladrones, con doce jugadores por equipos, y donde la cooperación es la base del éxito. Se ha incluido un curioso modo *Arcade*: una visión diferente del modo Alianza Frágil con rondas de dificultad creciente. Visualmente los niveles lucen excelentes, con panorámicas de postal con edificios reinando al fondo y escenarios llenos de detalles.

Sin duda queremos seguir inmersos en esta caótica y perturbada maravilla en forma de videojuego de acción.









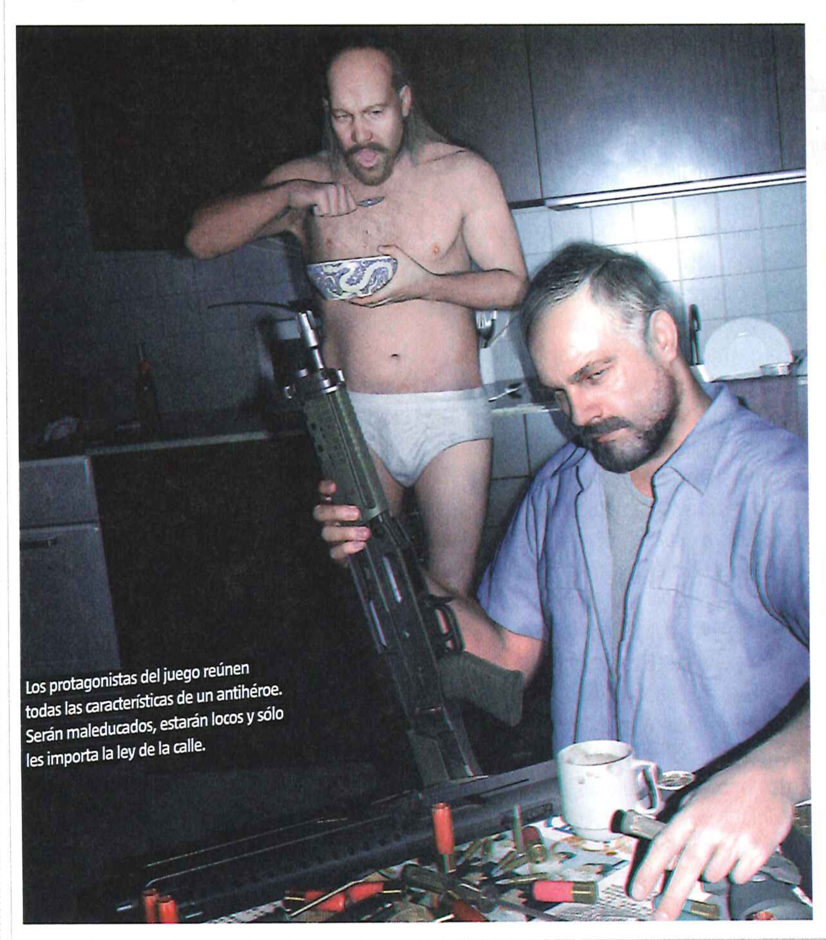




Si nos cansamos de pegar tiros o la cosa está muy fea, siempre podemos «tomar prestado» a un enemigo y usarle como escudo humano.

## UN MULTIJUGADOR DE TRAICIONES

La mayoría de los modos multijugador nos «invitarán» a traicionar a nuestros compañeros, lo que sin duda eleva el nivel estratégico hasta altos niveles. Sin embargo, en otras ocasiones será mucho más recomendable trabajar en equipo para poder sobrevivir ante la oleada de enemigos.

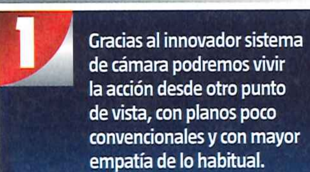


Los protagonistas del juego reúnen todas las características de un antihéroe. Serán maleducados, estarán locos y sólo les importa la ley de la calle.



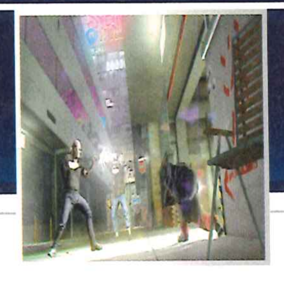
## Claves

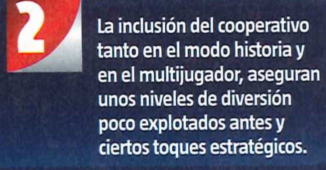




1 Gracias al innovador sistema de cámara podremos vivir la acción desde otro punto de vista, con planos poco convencionales y con mayor empatía de lo habitual.

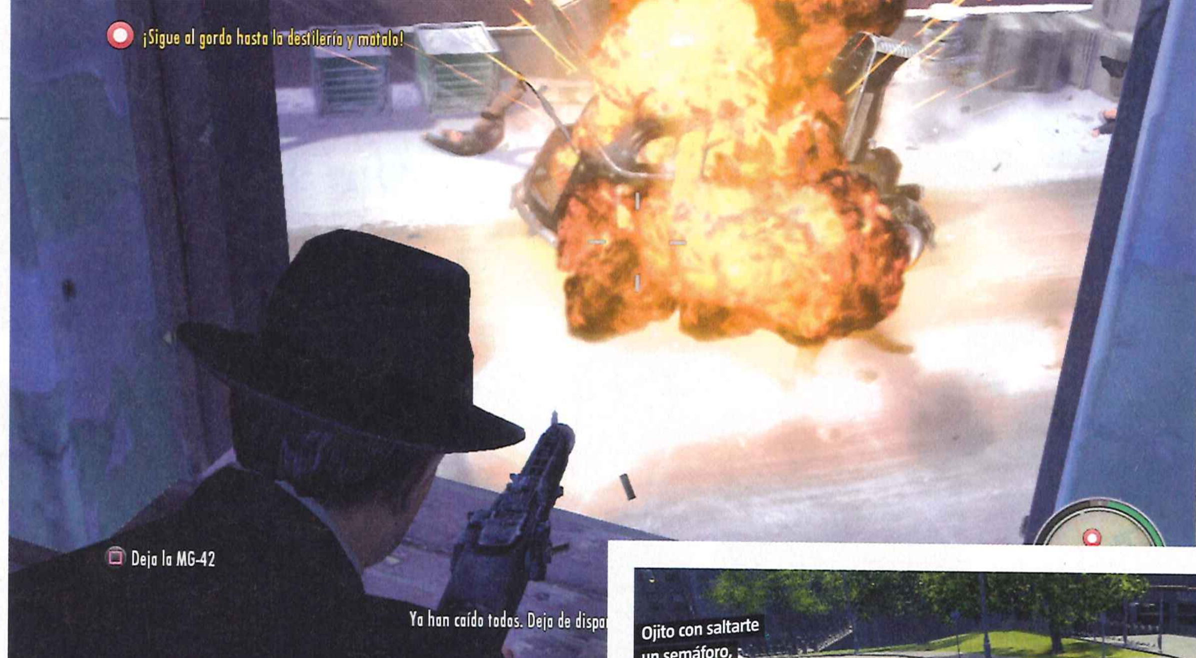




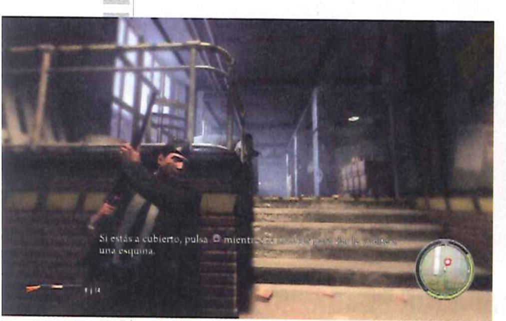


2 La inclusión del cooperativo tanto en el modo historia y en el multijugador, aseguran unos niveles de diversión poco explotados antes y ciertos toques estratégicos.




Manejar una ametralladora MG-42, por cortesía del Capítulo 5 del juego, es una experiencia tan breve, como intensa.







Ojito con saltarte un semáforo, o la policía se te echará encima y sudarás lo tuyo para darles esquinazo.




PRIMERA IMPRESIÓN



**NEMESIS**
Todavía sigo liado con Red Dead Redemption y ya aparece otra obra maestra. ¡Así no hay quien duerma!

**Irrechazable**
★★★★★

Compañía
**2K Games**
Programador
**2K Czech**
Género
**Acción/ Aventura**




# Mafia II

## 2K Games nos invitó a dar un pequeño mordisco, cuatro capítulos, de su prometedora aventura criminal

Se nos hizo corto, pero es nuestra naturaleza... siempre queremos más. Seguro que lo comprendéis. Hace ya 15 números que publicamos el primer reportaje exclusivo sobre ***Mafia II***, y desde entonces hemos tenido que conformarnos con nuevas imágenes y *demos* manejadas por terceras personas. Por eso, en cuanto se nos dió la oportunidad de probar en la redacción una *beta* del juego de **2K Czech**, nos lanzamos a por ella con la furia de un soltero en un *buffet* libre. Nos daba igual que fueran sólo cuatro capítulos, y que nos limitaran el número de capturas que podíamos mostraros. Un poco de ***Mafia II*** ya es mucho.

La *beta* arranca con el segundo capítulo del juego: *Hogar, Dulce Hogar*. En él se narra el regreso de Vito a su antiguo barrio, en 1945, tras obtener un permiso en plena Segunda Guerra Mundial. Este nivel sirve no sólo para presentar a Joe Barbaro, el amigo que introduce a Vito en la Cosa Nostra, sino para introducir al jugador en la mecánica del juego: desde la conducción hasta las peleas cuerpo a cuerpo o los tiroteos. El clima invernal y depresivo, marcado por la dureza de la guerra, se extiende al Capítulo 5: *La Segadora*. Aquí la cosa se va animando: no sólo tenemos la oportunidad de disparar con una ametralladora MG-42 desde una ventana, sino que nos abriremos camino dentro de un almacen a tiro limpio, poniendo en práctica el sistema de coberturas del juego, así como la utilización de diversas armas (escopetas, pistolas, una *Tommy Gun*...).

El tercer nivel de la *beta* nos hace saltar en el tiempo, hasta 1951. El invierno da paso al sol y el *boom* económico de la posguerra, plasmado tanto en el tráfico (los coches son mucho más modernos y vistosos) como en las ropas de los peatones. Así arranca el Capítulo 9: *Balls & Beans*. Este nivel potencia sobre todo el sigilo y la infiltración. Tras seguir, discretamente, a otro coche, Vito se infiltra en un matadero en el que tendrá que evitar ser descubierto por los matarifes y los matones de la Familia rival. Por suerte, es posible asfixiar sigilosamente y ocultar los cadáveres.

Sin abandonar 1951, llegamos al último nivel de la *beta*, el décimo capítulo, *Servicio de Habitaciones*, que nos era bastante familiar: es el nivel que **2K Czech** nos mostró en nuestro viaje a sus oficinas, en abril de 2009. Vito y Joe se cuelan en unas oficinas y accionan una bomba que da paso a un tiroteo que se lleva por delante tanto a los hampones rivales como el mobiliario.

Mientras resolvíamos todas estas misiones pudimos deleitarnos con la impresionante *Empire City*, apreciar el detalle con el que se han modelado sus edificios, los coches, los peatones, el fantástico uso de la luz o el sobrecogedor modelado facial de los personajes. Sólo encontramos una pega: la voz de Vito en el doblaje español. Pero ya se sabe: nada, ni nadie, es perfecto.

## EL SILENCIO Y LA FURIA

Las cuatro fases que conforman la beta de Mafia II alternan el sigilo y la infiltración (un ejemplo, Vito y Joe disfrazados de limpiadores se cuelan en la oficina de la Familia rival) con los tiroteos más salvajes, en los que podrás destrozar elementos del escenario, como columnas, paredes y ventanas.



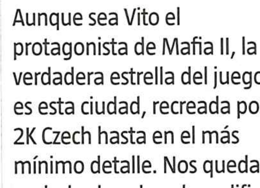


La Mafia es bastante convincente a la hora de venderte participaciones de la lotería de Navidad.





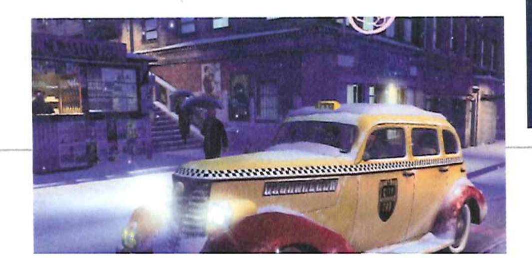


## EMPIRE CITY

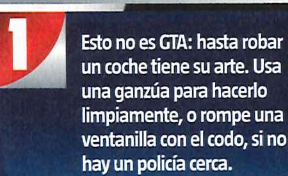
Aunque sea Vito el protagonista de Mafia II, la verdadera estrella del juego es esta ciudad, recreada por 2K Czech hasta en el más mínimo detalle. Nos quedamos embobados al ver los edificios, los peatones, el tráfico, el uso de la luz. Llegarás a detener el coche para ver de cerca los anuncios de las fachadas.





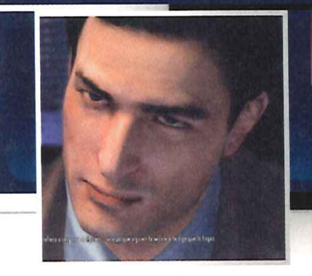


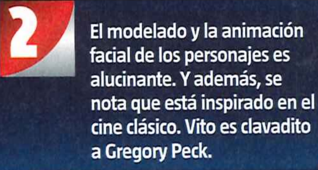
## Claves



**1** Esto no es GTA: hasta robar un coche tiene su arte. Usa una ganzúa para hacerlo limpiamente, o rompe una ventanilla con el codo, si no hay un policía cerca.



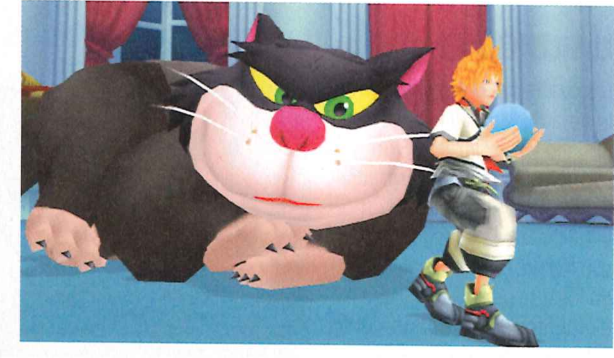




**2** El modelado y la animación facial de los personajes es alucinante. Y además, se nota que está inspirado en el cine clásico. Vito es clavadito a Gregory Peck.





VERSIÓN BETA






PSP

PRIMERA IMPRESIÓN



LAST MONKEY

Cuenta con todos los elementos que hicieron grande a la saga en PS2 y algun añadido extra...

Mágico

★★★★★

Compañía **Square Enix**
Programador **Square Enix**
Género **RPG de acción**






# Kingdom Hearts
## Birth By Sleep

### Descubre cómo empezó todo en esta nueva colaboración entre Disney y Square Enix

Suponemos que el hecho de haber vendido casi quince millones de unidades en todo el mundo de los títulos de esta saga es razón más que suficiente para que **Square Enix** decida ampliarla con todo tipo de propuestas, y no sólo secuelas directas. Mientras esperamos esto, la tercera entrega (de la que aún no se conoce nada, aunque suponemos que llegará a **PS3** el año que viene), ya tenemos entre manos una versión casi final de esta «precuela» para la portátil de **Sony** que llegará a nuestro país, traducido al castellano, a finales de verano, para que todos los aficionados conozcan los orígenes de la historia. Muchos años antes de que la «llave-espada» eligiera a *Sora* para derrotar a las fuerzas de la oscuridad, los maestros en este tipo de arma se dedicaban a instruir y preparar a los jóvenes que pretendían dedicar su vida a luchar contra el mal. El argumento de ***Kingdom Hearts: Birth By Sleep*** arranca cuando tres de estos jóvenes (*Terra*, *Aqua* y *Ventus*) se enfrentan a la prueba que les convertirá (o no) en maestros. Justo antes de la misma el jugador deberá elegir a cuál de ellos encarnar durante la aventura, y de esta forma el desarrollo de la misma será diferente, aunque los mundos a explorar sean los mismo para cada personaje. De esta forma, si pretendes conocer la historia completa, te tocará vivirla desde el punto de vista de los tres amigos.

#### CON TODAS LAS DE LA LEY

Ha ocurrido muchas veces con anterioridad: muchas adaptaciones de grandes juegos de **PS2** o **PS3** a **PSP** acaban siendo simplificadas hasta límites que hacen que la experiencia no tenga mucho que ver, y los usuarios que han adquirido la versión para la portátil se acaban encontrando con una experiencia que poco tiene que ver con la original. Sin embargo, después de pasar unas cuantas horas con este ***Kingdom Hearts***, podemos decir sin miedo a quivocarnos que este no es el caso. De hecho, se han añadido nuevos sistemas de juego, sobre todo durante los combates. Además de poder atacar con la «llave-espada», los jugadores podrán emplear una gran cantidad de comandos (magias de todo tipo, movimientos especiales, utilización de objetos...) que, además, podrán personalizar a su antojo entre todos los que vayan aprendiendo por el camino. Otras posibilidades nuevas son, por ejemplo, el Tiro Certero, que permite fijar varios blancos para después realizar un ataque devastador o el Nexo Dimensional, gracias al cual cada protagonista puede pedir el apoyo de otros personajes que vaya conociendo en el juego. Y con esta entrega también debuta en la saga la modalidad multijugador, para un máximo de seis participantes y con modos de juego tan llamativos como el modo Coso o el Retumbódromo. ○




La posibilidad de meterte de lleno en los cuentos Disney sigue siendo uno de los mayores atractivos del juego.

Una nueva raza de enemigos está causando el caos entre los mundos del juego. Podrás conocerlos gracias al Bestario incluido.

Al poco de comenzar la aventura tendremos que elegir entre uno de los tres protagonistas. Los otros dos aparecerán en determinados momentos.

## UNA PRECUELA QUE RELATA LOS ORÍGENES DE ESTE PARTICULAR UNIVERSO

## Claves

**1** Algunas de las incorporaciones del universo Disney son tan esperadas como Stitch, el simpático alienígena que se hacía pasar por mascota de una niña.

**2** Se han introducido nuevas mecánicas durante los combates, como la necesidad de pulsar un botón concreto cuando se indica en pantalla para seguir adelante.

# Consultorio

Enviad vuestras consultas a:
**Playstation Revista Oficial**
**C/O'Donnell, 12 28009 Madrid**
Escribe «Consultorio Oficial» en una esquina del sobre

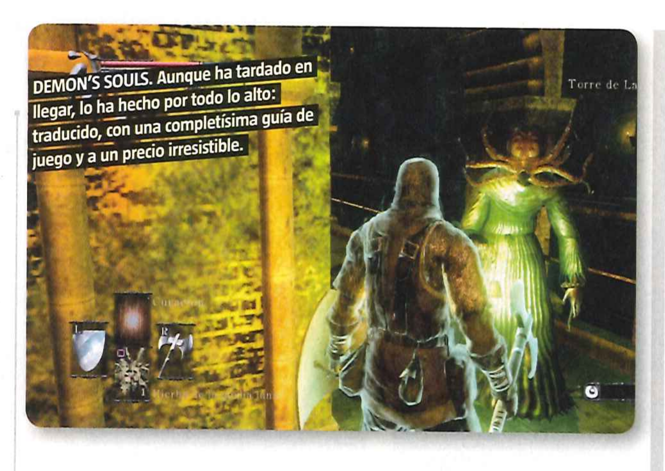
O manda un e-mail a:
**ps@grupozeta.es**
Indicando como asunto: «Consultorio Oficial»

## *Lo que se avecina en PlayStation 3*

**Hola me llamo Pablo y en primer lugar enhorabuena por la revista, parece peloteo pero esta revista lo merece. Me gustaría que me aconsejarais sobre estas dudas que tengo:**
**1 Tengo un dinero ahorrado y he estado pensando en comprar el *Naugthy Bear* o el *Bad Company 2*. ¿Cuál me recomendáis? Vale la pena comprar el *Naugthy Bear* a este precio?**
**2 Me gustaría que me diéseis más información sobre el *Killzone 3*, el On-line... y sobre el *Resistance 3*, del cual no disteis información en la revista de julio.**
**3 ¿Podría salir algún *Kingdom Hearts* para PS3?**
**4 ¿Podría haber un *Metal Gear Solid 5*?**

**PABLO DESCUDET**, VÍA E-MAIL.

**1** Vayamos por partes: ***Battlefield Bad Company 2*** es uno de los mejores *shooters* del mercado para **PS3**, y ahora que ha bajado de precio, y con el contenido adicional que tiene en la *Store*, se trata de una compra casi obligada. Por otro lado, tras probar ***Naughty Bear***, creemos que no se trata de un título que vaya a gustar a todos los usuarios, y mucho menos por el precio con el que ha salido a la venta. Si fuera descargable y costara algo menos, quizás cambiaríamos de opinión.
**2** Todas (bueno, casi todas, ahora te explico) tus preguntas sobre el futuro de **PlayStation 3** (*Killzone 3*, On-line y mucho más) tienen su respuesta en el reportaje especial que hemos preparado sobre la feria **E3**, y que seguro que ya has visto antes de llegar a esta sección. Eso sí, no vas a encontrar nada sobre ***Resistance 3***, porque aún no ha sido anunciado. Aunque puedes apostar a que acabará apareciendo.
**3** Poder, podría salir incluso para **PSone**... Ahora hablando en serio, aún no hay ninguna información oficial al respecto, pero sabemos que los programadores de la saga se encuentran trabajando en varios proyectos y es más que posible que uno de ellos sea la tercera entrega. Y no dudamos de que la plataforma elegida sería **PS3**.
**4** Lo cierto es que durante un tiempo el reciente ***Metal Gear Solid Peace Walker*** para **PSP** llevaba en el título un cinco para demostrar de que se trataba del siguiente capítulo de la saga y que no era algo alternativo a la misma como los anteriores para la consola portátil. Pero después se eliminó el número, por lo que no dudamos de que el quinto capítulo acabará apareciendo, ya sea en **PS3** o en su sucesora. De momento, confórmate con ***MGS Rising***, que será el siguiente en aparecer en **PS3**, y supondrá el inicio de una nueva «sub-saga».



DEMON'S SOULS. Aunque ha tardado en llegar, lo ha hecho por todo lo alto: traducido, con una completísima guía de juego y a un precio irresistible.

## *Un juego que merece la pena*

**Me acabo de comprar la PlayStation 3 y no sé muy bien qué juegos comprarme:**
**1 ¿Qué es mejor el *COD 6* o el *Battlefield 2*?**
**2 ¿Merece tanto la pena el *Demon's Souls*?**

**TOM PERE**, VÍA E-MAIL.

**1** Otra vez la preguntita de marras, jeje. Pues mira, esta vez la respuesta va a ser diferente. Como ambos juegos aparecieron ya hace algunos meses, acércate a la tienda y comprueba el precio de cada uno. Seguro que están rebajados, al menos uno de ellos, así que ya sabes. Lo que está claro es que hagas lo que hagas, tendrás diversión de la buena para rato.
**2** Pues según todos los que lo han probado, entre ellos The Elf, el juego merece la pena, y mucho. Eso sí, al comienzo sufrirás un poco, pero en cuanto comprendas su mecánica, caerás en sus garras. Además, al precio que ha salido al mercado, con guía y todo, se nos antoja una compra irresistible a todas luces...

# EL TEMA DEL MES

## *¿Pagarías una cantidad fija al mes por disfrutar de un servicio Premium de Playstation Network?*

### Depende de lo que ofrezca

**FRANCESC GARCIA CORBACHO.** VÍA E-MAIL.
**Mi respuesta a esta pregunta es un sí y un no. Veamos por dónde empiezo: yo por supuesto que no pagaría ninguna cantidad al mes por una cuenta más avanzada si es que no consigo nada a cambio. O sea, no voy a pagar dinero cuando no me puede aportar algo nuevo. Pongamos de ejemplo la saga de *Dragon Ball*: sacan juego tras juego sin ninguna mejora, además sé que muchos pasamos por la crisis y poco nos queda al mes para nuestros títulos preferidos. Mi respuesta en este caso es un rotundo no, ya que si PlayStation no sabe ofrecer bien su producto o no sabe cómo hacer venir a la gente a esta nueva cuenta será un total fracaso. Pero si consiguen meter suficientes mejoras en este servicio con respecto a lo básico, claro que estaría dispuesto a pagar. Aunque habría que ver el precio final, tampoco me gastaría una millonada todos los meses.**

### Sólo si incluyen contenido adicional para los juegos

**RAUL JIMENEZ.** VÍA E-MAIL.
**Personalmente, me parece una muy buena opción este servicio *Premium,* ya que los usuarios dispondrían de contenidos exclusivos. Pero, volviendo a la pregunta, tendría también que saber si se incluirían artículos de juego (o sea, descargas de contenido adicional) que supusieran una rebaja en los costes de este servicio.**

***Nuevo tema del mes para el nº 116.***
¿Cuál piensas que ha sido el auténtico «bombazo» del **E3** para el universo **PlayStation**?




Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota con tu PSP, de tu viaje a Japón, de tu PS3 recién comprada...
¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo!
¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de la revista?
Envía tu carta a **Playstation Revista Oficial (Buzón) c/O'Donnell, 12 28009 Madrid** o al e-mail **ps@grupozeta.es**



## Reversal

Si no estás de acuerdo con una nota y crees que hemos sido injustos o benévolos al puntuar un juego, Reversal es tu sección. Haznos saber tu opinión a través de este nuevo apartado.



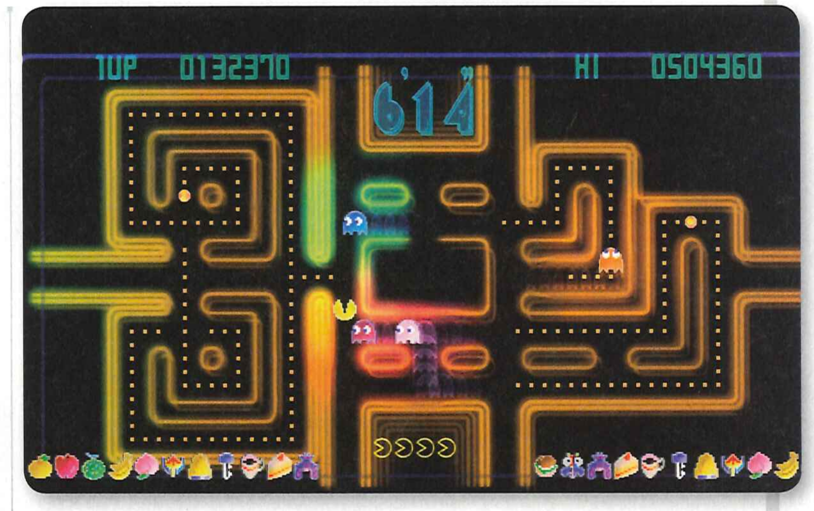
***Prince Of Persia: Las Arenas Olvidadas*****: Acabo de terminarme el juego, y lo he conseguido de una sentada. No es que yo sea el mejor jugador del mundo, sino que el juego es demasiado corto y sencillo. Por eso teníais que haberle bajado la nota. No quiero gastarme lo que cuesta un juego para que me dure tan poco. Además, ni siquiera tiene opciones multijugador, por eso también debería llevar menos nota.**

## *En defensa del periodismo en papel*

**JUANMA PÉREZ.** SEVILLA.

Hola a todos los que hacéis esta revista que me encanta. Llevo muchos años leyéndola y compartiéndola con mis amigos. Pero de un tiempo a esta parte, me ocurre que parte de ellos me echan en cara que me gaste lo que cuesta la revista, pudiendo acceder a la misma información a través de Internet. Yo entiendo que lo gratis está muy bien, y de hecho soy un gran consumidor de Internet; entro en páginas tanto españolas como americanas o inglesas para enterarme de las últimas noticias. Esa inmediatez sólo te la puede dar la red. Pero la razón por la que compro la revista, igual que compro otras de cine o de coches, por ejemplo, no es que quiera estar informado de las últimas novedades, sino que me gusta leer lo que escribe la gente que trabaja en las mismas. Las opiniones, los comentarios, los reportajes, etc. Además, la revista me la puedo llevar a cualquier lado, en el metro o en el autobús, y hasta me gusta coleccionarlas, cosa que no puedes hacer con los medios digitales.

Por eso es por lo que pienso que, a pesar de que toda la revolución de Internet está muy bien y nos ha ayudado mucho en todos los sentidos, nunca sustituirá al papel, o por lo menos, estas revistas seguirán existiendo, aunque las leamos de otra manera, pues al final es verdad que se acabarán imponiendo los lectores electrónicos, supongo. Pero no me gustaría que las revistas desaparecieran sólo por esa razón, creo que los dos soportes pueden convivir de forma pacífica. Eso sí, creo que también las revistas deben ir actualizándose cada poco tiempo para no quedarse anticuadas, como hacéis vosotros, e ir incluyendo extras, como guías, regalos y demás para que la gente sienta que tiene algo que no puede conseguir a través de Internet. Si seguís así, seguro que duraréis otros diez años, como poco.




## *Cualquier tiempo pasado no siempre fue mejor*

**RICARDO BARBERO.** VÍA E-MAIL.

Antes que nada, comentaros que tengo casi cuarenta años, sigo jugando a los videojuegos como cuando tenía veinte (bueno, quizás no tantas horas, pero sí con la misma emoción) y llevo también unos cuantos años comprando sin falta todos los meses vuestra revista, que me parece la mejor del mercado.

Tras este peloteo, paso a comentaros una cosa que he notado que se ha producido en los últimos años. Lo *retro* se ha puesto de moda entre el gran público, se hacen *remakes* de los juegos clásicos, se sacan nuevas versiones a través de *PlayStation Network* o los otros servicios de descargas, y parece que todo el mundo está encantado. Yo desde luego sí, porque he podido «redescubrir» juegos de mi infancia que tenía olvidados, y conocer otros.

Todo esto me parece genial, pero es que hay gente que parece que piensa que los juegos clásicos o los que tienen más de veinte años son mejores que los actuales simplemente por el hecho de ser antiguos, y la verdad es que antes también había verdaderos «churros», como ahora. Algunos de estos supuestos «clásicos» son ahora prácticamente injugables, ya sea por su control, su excesiva dificultad, etc. Para que un juego pueda aguantar el paso del tiempo, tiene que merecérselo, y eso ocurrirá también con los grandes títulos de ahora dentro de veinte años. Lo bueno seguirá siendo bueno, y lo malo no va a mejorar por el hecho de que haya pasado tanto tiempo, pienso yo...

> ***«Lo malo no mejora porque pasen muchos años»***




Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación, ¡esta es tu gran oportunidad!




**SPLIT/SECOND VELOCITY**
**CARLOS SAMUEL.** VÍA E-MAIL.
Soy un fanático de los juegos de conducción *arcade* como la saga *Burnout*, y creo que hasta que salga un nuevo capítulo, no habrá nada tan bueno en ***PlayStation 3*** como este espectacular juego de **Disney**. Me encanta correr a toda velocidad mientras destrozas el entorno a tu antojo.




**STAR OCEAN T.L.H.**
**PABLO DE LA REINA.** VÍA E-MAIL.
No me refiero a un juego en particular, sino a toda la saga *Star Ocean*, y en especial a los últimos capítulos que han aparecido en **PS2**, **PSP** y sobre todo el de **PS3**. El sistema de combates me parece el mejor de todos los *RPG* y la historia de cada uno es increíble.




**MODNATION RACERS**
**DAVID ANGULO.** TOLEDO.
Me ha gustado bastante esta especie de «Mario Kart» que se han marcado los chicos de **Sony C.E.** Es divertido y accesible, pero tiene unos rivales con muy mala leche, algo que se agradece. Sin embargo, me hubiera gustado tener más opciones para competir cuando esté Off-line.




## ¿Qué nombre y apellido te gustaría tener si fueras piloto?

**¡Envíanos el nombre más original que se te ocurra!**

Envía un **SMS** al **25152** con **Play SBK** y el **nombre y apellido**

¡Los 10 nombres más originales conseguirán los premios!

Ejemplo: Play SBK María Ilusión

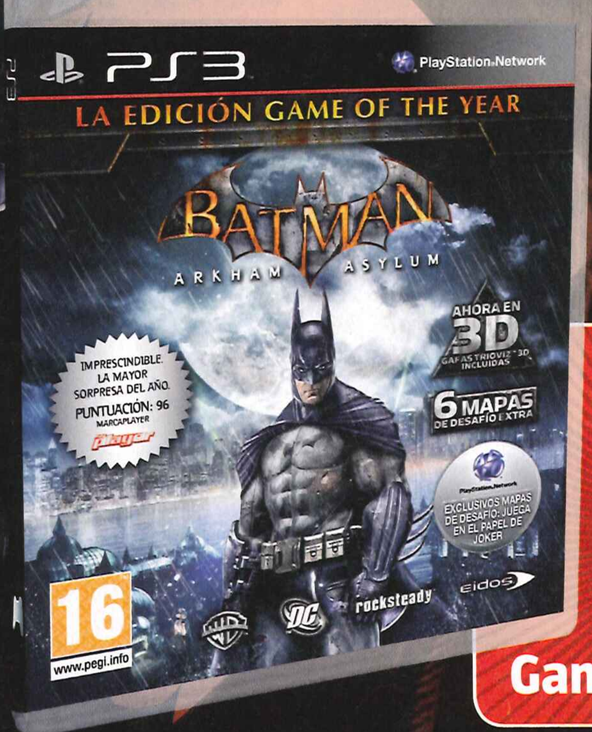
Coste del SMS 1,42 € IVA incluido. Servicio prestado por Alterna Project Marketing. 902 210 230. info@eurostar.es.
Concurso válido del 14 de julio al 15 de agosto del 2010. Fallo del jurado el 16 de agosto de 2010.
Consultar bases y protección de datos en www.revistaplaystation.com Concurso organizado por: Namco Bandai y PlayStation Revista Oficial.




# ¡PARTICIPA!

## PODRÁS GANAR...

Eidos, Koch Media y PlayStation Revista Oficial te invitan a conseguir 15 Ediciones Game Of The Year de Batman Arkham Asylum para PlayStation 3. Si quieres optar a una de las 15 Ediciones de Batman Arkham Asylum, que incluyen 6 mapas de Desafío Extra y juego en 3D, envíanos un SMS con la respuesta correcta antes del 15 de agosto de 2010.




**15**
**Ediciones Game Of The Year**








**¿Qué nombre le pondrías a un escenario del juego inventado por ti?**
**¡Envíanos el nombre más original que se te ocurra!**

Envía un **SMS** al **25152** con **Play Batman** y el **nombre del escenario**
¡Los 15 nombres más originales conseguirán los premios!
Ejemplo: Play Batman Torre Calandria

Coste del SMS 1,42 € IVA incluido. Servicio prestado por Alterna Project Marketing. 902 210 230. info@eurostar.es.
Concurso válido del 14 de julio al 15 de agosto del 2010. Fallo del jurado el 16 de agosto de 2010.
Consultar bases y protección de datos en www.revistaplaystation.com Concurso organizado por: Koch Media y PlayStation Revista Oficial.

# T!ps PS3



## Store
LOS MEJORES DESCARGABLES



**1 =**
**RED DEAD REDEMPTION**
evaluación 9,6
Monta a caballo, juega al poker o gana duelos al sol. Eres John Marston y el salvaje oeste te espera.
Rockstar 64,99€. +18 años jugado □



**2 =**
**GOD OF WAR III**
evaluación 9,6
Kratos ha vuelto. Y el Olimpo esta vez no podrá contra él. Sin duda, el mejor juego de acción pura.
Sony C.E. 69,99€. +18 años jugado □



**3 =**
**FINAL FANTASY XIII**
evaluación 9,5
La vuelta de Final Fantasy por todo lo alto. Disfruta de la magia del mejor RPG del momento.
Square Enix 69,95€. +16 años jugado □



**4 =**
**DEMON'S SOULS**
evaluación 9,4
Conviértete en el héroe del Reino de Boletaria con este genial Action RPG tan difícil como divertido.
BANDAI NAMCO 54,95€. +16 años jugado □



**5 =**
**COD: MODERN WARFARE 2**
evaluación 9,5
La segunda parte del mejor shooter de los últimos años. Es más espectacular que nunca.
Activision 69,95€. +16 años jugado □



**6 =**
**PRINCE OF PERSIA LAS ARENAS OLVIDADAS**
evaluación 9,1
Vuelve el príncipe más atareado de la historia con una aventura que pondrá a prueba todo su valor.
Ubisoft 69,95€. +16 años jugado □



**7 =**
**HEAVY RAIN**
evaluación 9,3
El asesino del Origami te pondrá en aprietos en esta original y trepidante aventura.
Sony C.E. 69,99€. +18 años jugado □



**8 =**
**COPA MUNDIAL DE LA FIFA SUDÁFRICA 2010**
evaluación 9,0
Toda la jugabilidad de FIFA 10 mejorada para llevar a nuestra selección a lo más alto en el mundial.
EA Sports 59,95€. +3 años jugado □



**9 =**
**GTA EPISODES FROM LIBERTY CITY**
evaluación 9,4
Continúa las aventuras del universo GTA en PS3 con estos dos geniales episodios nuevos.
Rockstar 44,95€. +18 años jugado □



**10 =**
**MODNATION RACERS**
evaluación 9,1
Divertidas y alocadas carreras solo o en compañía con circuitos, vehículos y personajes personalizables.
Sony C.E 69,95€. +7 años jugado □

## LOS MEJORES DE...

**AVENTURA / ACCIÓN**



**R.D. REDEMPTION**
ROCKSTAR
64,95€ +18

**CONDUCCIÓN**



**NFS SHIFT**
E.A
29,95€ +3

**LUCHA**



**SUPER SF IV**
CAPCOM
39,99€ +12

**RPG**

**FINAL FANTASY XIII**
SQUARE ENIX
69,95€ +16

**SHOOTER**

**COD: MODERN WARFARE 2**
ACTIVISION
69,95€ +18

**DEPORTES**



**FIFA 10**
E.A SPORTS
29,95€ +3

**ON-LINE**



**COD: MODERN WARFARE 2**
ACTIVISION
69,95€ +18

**PARTY GAME**





**SINGSTAR VOL. 3**
SONY C.E.
39,95€ +12



## NUESTROS FAVORITOS













| THE ELF | NEMESIS | DAWEI | LAST MONKEY |
|---|---|---|---|
| DEMON'S SOULS PS3 | R.D. REDEMPTION PS3 | HEAVY RAIN PS3 | SINGULARITY PS3 |
| RED DEAD REDEMPTION PS3 | MGS: PEACE WALKER PSP | RED DEAD REDEMPTION PS3 | TOY STORY 3 PS3/PSP |
| MGS: PEACE WALKER PSP | MAFIA II PS3 | MODNATION RACERS PS3/PSP | PRINCE OF PERSIA: LAO PS3/PSP |
| HEAVY RAIN PS3 | BAYONETTA PS3 | UNCHARTED 2 PS3 | DEMON'S SOULS PS3 |
| BATMAN ARKHAM A. PS3 | GOD HAND PS2 | FALLOUT 3 PS3 | SPLIT SECOND VELOCITY PS3 |

## GAME
## LOS MÁS VENDIDOS DE PS3

1. **RED DEAD REDEMPTION** (ROCKSTAR)
2. **COPA MUNDIAL DE LA FIFA SUDÁFRICA 2010** (EA)
3. **DRAGON AGE: ORIGINS** (EA)
4. **COD MODERN WARFARE 2** (ACTIVISION)
5. **PES 2010** (PLATINUM-KONAMI)
6. **NEED FOR SPEED: SHIFT** (PLATINUM-EA)
7. **UNCHARTED 2** (PLATINUM-SONY C.E.)
8. **VIRTUA TENNIS 2009** (SEGA)
9. **FIFA 10** (PLATINUM-EA)
10. **GTA: EPISODES FROM LIBERTY CITY** (ROCKSTAR)



1. SÖLDNER-X 2 FINAL PROTOTYPE



2. AFTERBURNER CLIMAX



3. JOE DANGER



4. MONKEY ISLAND 2 S.E.



5. PIXEL JUNK SHOOTER



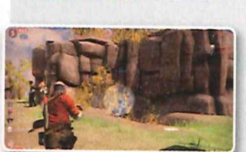
6. THE SECRET OF MONKEY ISLAND S.E.



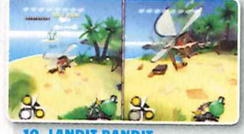
7. TRINE



8. TALES OF MONKEY ISLAND



9. LEAD AND GOLD



10. LANDIT BANDIT






1 =
**METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER**
evaluación 9,5
Continúa las aventura de Big Boss justo después de MGS 3 y en plena Guerra Fría.
Konami 39,95€. +18 años jugado ☐



2 =
**GRAND THEFT AUTO CHINATOWN WARS**
evaluación 9,2
Vuelve a las calles de Liberty City aunque esta vez con ojos chinos y vista cenital.
Rockstar 39,95€. +18 años jugado ☐



3 =
**TEKKEN 6**
evaluación 9,2
40 luchadores en tamaño portátil. El mejor juego de lucha hasta la fecha para PSP.
Namco Bandai 39,95€. +12 años jugado ☐



4 =
**MODNATION RACERS**
evaluación 9,1
Pasarás ratos geniales con este divertido arcade tan bueno como el de PS3.
Sony C.E. 29,95€. +7 años jugado ☐



5 =
**GRAN TURISMO**
evaluación 9,0
Poliphony nos trae el primer GT portátil con toda la calidad de los de sobremesa.
Sony C.E. 19,95€. +3 años jugado ☐



6 =
**INVIZIMALS**
evaluación 9,3
Busca con tu cámara a los mostruos invisibles y captúralos para tu consola.
Sony C.E. 39,95€. +3 años jugado ☐



7 =
**SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES**
evaluación 8,4
La historia del primer Silent Hill desde otro enfoque. Tu arma, una linternita.
Konami 29,95€. +16 años jugado ☐



8 N
**PLAY ENGLISH**
evaluación 8,8
Resuelve puzzles y protagoniza una divertida aventura mientras aprendes inglés.
Sony C.E. 29,95€. +7 años jugado ☐



9 =
**POP LAS ARENAS DEL TIEMPO**
evaluación 8,6
Maneja el tiempo como nadie en este plataformas con toques de aventura.
Ubisoft 29,95€. +12 años jugado ☐



10 N
**NARUTO ULTIMATE NINJA HEROES 3**
evaluación 8,6
El incombustible Naruto vuelve mucho más maduro que nunca.
Namco Bandai. 39,99€. +12 años jugado ☐

## GAME
### LOS MÁS VENDIDOS DE PSP

1. PLAY ENGLISH (SONY)
2. PRO CYCLING TEMPORADA 2010 (FOCUS)
3. PES 2010 (PLATINUM-KONAMI)
4. COPA MUNDIAL DE LA FIFA SUDÁFRICA 2010 (EA)
5. METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER (KONAMI)
6. CODE LYOKO (MINDSCAPE)
7. MODNATION RACERS (SONY)
8. INVIZIMALS (SONY)
9. SONIC RIVALS 2 (ESSENTIALS-SEGA)
10. LOS SIMS 2 (ESSENTIALS-EA)

## LOS MEJORES DE...

**AVENTURA / ACCIÓN**



**METAL GEAR SOLID PEACE WALKER**
KONAMI
39,95€ +18

**CONDUCCIÓN**



**GRAN TURISMO**
SONY C.E.
19,95€ +3

**LUCHA**



**TEKKEN 6**
NAMCO BANDAI
39,95€ +12

**RPG**



**CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII**
SQUARE ENIX
29,95€ +16

**SHOOTER**



**RESISTANCE RETRIBUTION**
SONY C.E.
39,95€ +16

**DEPORTES**




**PES 2010**
KONAMI
19,95€ +3

**PLATAFORMAS**



**LITTLE BIG PLANET**
SONY C.E.
19,95€ +7

**PARTY GAME**




**BUZZ! CONCURSO UNIVERSAL**
SONY C.E.
29,95€ +12

# PS2

1 =
**PES 2010**
evaluación 9,2
Si alguien pensaba que el buen fútbol se había acabado en PS2, estaba equivocado. PES regresa a lo grande.
Konami. 19,95€. +3 años jugado ☐



2 =
**FIFA 10**
evaluación 9,0
EA Sports tampoco ha querido dejar de lado a la veterana de Sony, firmando un gran juego de fútbol.
EA Sports. 19,95€. +3 años jugado ☐



3 =
**SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES**
evaluación 8,5
La historia del primer Silent Hill desde otro enfoque. Tu arma y única protección, una simple linternita.
Konami 29,95€. +16 años jugado ☐



4 =
**MOTOSTORM ARCTIC EDGE**
evaluación 8,0
La mejor saga de conducción off-road debuta en PS2. Tu objetivo, ser el piloto más brutal sobre la tierra helada.
Sony C.E. 29,95€. +12 años jugado ☐



5 =
**SINGSTAR MECANO**
evaluación 7,9
El grupo más importante de la movida madrileña por fin tiene su propio SingStar. Hoy no te podrás levantar.
Sony C.E. 29,95€. +12 años jugado ☐

## LOS MEJORES DE...

**AVENTURA / ACCIÓN** · **CONDUCCIÓN**



**SILENT HILL S. MEMORIES**
KONAMI
29,95€ +16

**WIPEOUT PULSE**
SONY C.E.
39,95€ +3

**LUCHA**



**NARUTO ULT. NINJA 5**
NAMCO BANDAI
29,95€ +12

**RPG**

**ODIN SPHERE**
SQUARE ENIX
19,95€ +12

**SHOOTER**



**BLACK**
E.A GAMES
19,95€ +16

**DEPORTES**

**PES 2010**
KONAMI
19,95€ +3

**PLATAFORMAS**

**JAK & DAXTER: LA F. PERDIDA**
SONY C.E.
39,95€ +12

**PARTY GAME**

**SINGSTAR POP 09**
SONY C.E.
29,95€ +12

## GAME
### LOS MÁS VENDIDOS DE PS2

1. PES 2010 (PLATINUM-KONAMI)
2. FIFA 10 (PLATINUM-EA SPORTS)
3. IRON MAN (SEGA)
4. BURNOUT 3: TAKEDOWN (EA)
5. DRAKENGARD 2 (UBISOFT)
6. CALL OF DUTY: WORLD AT WAR (ACTIVISION)
7. SONIC HEROES (PLATINUM-SEGA)
8. BEN 10 ALIEN FORCE VILGAX ATTACKS (D3P)
9. WWE SMACKDOWN VS. RAW 2008 (THQ)
10. BUZZ! BRAIN OFF + POP QUIZ (SONY)

# T!ps

## Los 5 mejores FPS




## Top Platinum

PS3 PSP



| PS3 | PSP |
|---|---|
| UNCHARTED 2 EL REINO DE... | GRAN TURISMO |
| RATCHET & CLANK A.E.E.T. | LITTLE BIG PLANET |
| FIFA 10 | FIFA 10 |
| PES 2010 | PES 2010 |
| NFS: SHIFT | JAK & DAXTER LA FRONTERA PERDIDA |

## Lo más esperado



1. GRAN TURISMO 5
2. RAGE
3. CRYSIS 2
4. KILLZONE 3
5. CALL OF DUTY: BLACK OPS

## El Top de... Pol



1. KILLZONE 2
2. UNCHARTED 2: E.R.D.L.L.
3. GT4
4. RED DEAD REDEMPTION
5. METAL GEAR SOLID 4
6. STAR WARS: EL PODER...
7. GRAND THET AUTO IV
8. SOUL CALIBUR IV
9. FALLOUT 3
10. ARMORED CORE FOR ANSWER

Envíanos un e-mail a **top.ps@grupozeta.es** con tus 10 juegos favoritos de PS3, PSP o PS2, nombre, apellido y una foto reciente y protagonizarás el top del próximo mes.

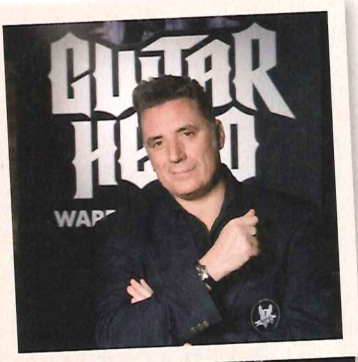


## Top Añejo Julio 2003



1. SILENT HILL 3 (KONAMI)
2. TOMB RAIDER EADLO (EIDOS)
3. ENTER THE MATRIX (INFOGRAMES)
4. EYE TOY (SONY C.E)
5. PRIMAL (SONY C.E)
6. LOS SIMS (EA)
7. DEVIL MAY CRY 2 (CAPCOM/EA)
8. MOTO GP 3 (NAMCO)
9. CLOCK TOWER 3 (CAPCOM)
10. RYGAR (TECMO)

## A qué juega... Loquillo






### GH WARRIORS OF ROCK

En el próximo número estrevistamos al popular cantante barcelonés, narrador de la versión española del esperado *Guitar Hero Warriors Of Rock*. Para ir abriendo boca aquí tenéis una imagen de las sesiones de doblaje. ¿Le gustarán los videojuegos a *Loquillo*? ¡El mes que viene lo sabréis!

# PlayStyle



## MARTA Y FLIPY

**ENTRE PARTIDA Y PARTIDA A PSP IDEAN CÓMO SERÍA LA ADAPTACIÓN DE CAMPAMENTO FLIPY A VIDEOJUEGO**

**Moda**
*Vístete con las prendas más rockeras para jugar a Guitar Hero*

**Universos Alternativos**
*Blacklight Tango Down en cómic ¡y de descarga digital!*

**Tecnología**
*Ferrari diseña el volante definitivo para PS3*

PlayStyle

Cine



# TOY STORY 3

## Once años después estos juguetes son aún los más emocionantes

Parece mentira que después de una década, con todo lo que ha mejorado la técnica y la expresividad de la animación por ordenador, los protagonistas de *Toy Story* sigan sentándose orgullosos en un trono en el que no han tenido casi rivales. Siguen siendo los personajes más carismáticos y emotivos del cine moderno de animación. Ni *Shrek*, ni *Ice Age*, ni la propia **Pixar** con películas deslumbrantes y revolucionarias han sido capaces de hacer que olvidemos al noble *Woody*, al heroico *Buzz Lightyear* y al gruñón Señor Patata, entre otros juguetes.

Son solo plástico y tela, pero de nuevo en ***Toy Story 3*** elaboran una compleja y divertidísima parábola sobre la amistad, el compañerismo y el paso del tiempo, en la que es, quizás, la mejor película de la trilogía pero también la más tristona. Desde el primer minuto los juguetes se tienen que enfrentar al hecho de que Andy ha crecido y ya no son necesarios para él, y ese sentimiento de abandono marcará todas sus acciones a lo largo de un filme que se permite espectaculares guiños al cine carcelario y presenta un nuevo plantel de personajes imprescindibles, entre los que destacan *Lotso* el oso de peluche, el insufrible *Ken* y un mono histérico que toca los platillos y que poblará más de una pesadilla.

Manteniendo, como siempre en **Pixar**, el equilibrio entre el contenido adulto y la diversión que chiflará a los pequeños, ***Toy Story 3*** es emocionante, divertida y melancólica... todo a la vez. Perfecta.




Título original
**Toy Story 3**
Director
**LEE UNKRICH**
Reparto (voces)
**Tom Hanks, Tim Allen, Joan Cusack, Michael Keaton**
Género
**ANIMACIÓN**
País de origen
**EE.UU.**
Distribuidora
**Walt Disney Studios M.P.S.**
**www.toystory.com**




Director
**MIKE MITCHELL**
Reparto (V.O.)
**Mike Myers, Eddie Murphy, Cameron Diaz, Antonio Banderas**
Género
**ANIMACIÓN**
País de origen
**EE.UU.**
Distribuidora
**Paramount Pictures**
**Shrekinternational.com/intl/es**

# SHREK, FELICES PARA SIEMPRE

## La despedida tridimensional del ogro verde

Las dos primeras entregas de *Shrek* colocaron al departamento de animación de **Dreamworks** a la altura de los popes de **Pixar** gracias a la mordacidad con la que explotaron los clichés de los cuentos infantiles. La fórmula se agotó con la tercera entrega (infinitamente más floja que las anteriores) y no logra levantar el vuelo en la despedida del ogro verde, aunque el espectáculo 3D que ofrece (el mejor que han visto estos ojos desde *Avatar*), bien merece el precio de la entrada de cine. Abrumado por la monotonía familiar, *Shrek* se deja seducir por el malicioso duende Rumpelstiltskin para recuperar su vida de soltero en una suerte de versión ogresca de *Qué bello es vivir*. Aunque previsible, la historia tiene unos cuantos *gags* divertidos.



## OTROS ESTRENOS




### ZOMBIS NAZIS

**Terror y risas, listos con sólo descongelar**

Tras circular por los festivales de cine bajo el título de *Dead Snow*, esta producción noruega llega por fin a los cines españoles. Si los zombis dan miedo, con esvásticas son aún peores.

### UN FUNERAL DE MUERTE




**Remake tempranero de una joya british**

Adaptación yanqui del filme del mismo título, firmado en *UK* por Frank Oz hace tres años. Los británicos han sido sustituidos por estrellas afroamericanas, pero los *gags* (buenísimos) son los mismos.

### THE GIRL EXPERIENCE

**La nueva excentricidad de Steven Soderbergh**

La *pornstar* Sasha Grey da el salto al cine convencional en el nuevo, y sorprendente, filme del director de *Traffic* y *Erin Brockovich*.

## TRÁILERS



### LET ME IN

**www.youtube.com/watch?v=qjavOLdPk1c**

El director de *Cloverfield*, Matt Reeves, se pone al frente del *remake USA* de *Déjame Entrar*. De momento, aparece una máscara de Michael Myers que no salía en el original.



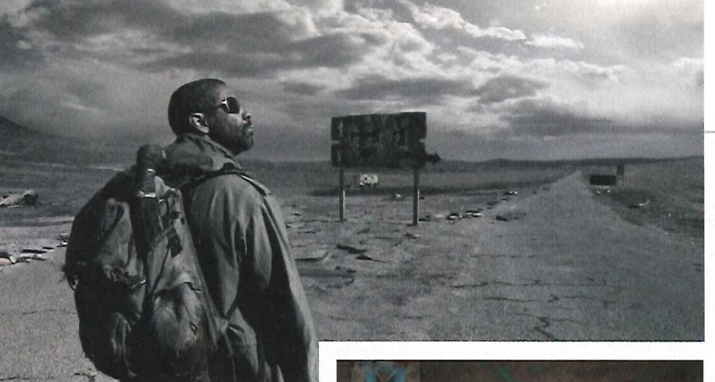
### TANGLED

**www.disney.com/tangled**

Buenas, buenísimas vibraciones, transmite el trailer de la adaptación **Disney** del clásico cuento de *Rapunzel*.

POR BRUNO SOL



# EL LIBRO DE ELI

## La vida en la tierra tras el apocalipsis nuclear no es fácil... a menos que seas Denzel

Director: **HNOS. HUGHES**
Reparto: **Denzel Washington, G. Oldman,**
Audios: **Castellano, inglés (DTS HD 5.1), catalán 5.1.**
Subtítulos: **CASTELLANO, INGLÉS...**
Distribuye: **Sony Pictures H.E.**
**17,99 € (DVD)**
**24,99 € (Blu-ray)**




Una tierra yerma tras la hecatombe nuclear, bandidos que abusan de los débiles... el escenario que plantea *El Libro de Eli* no es muy novedoso (ahí está *Mad Max*, hace 30 años), pero queda en un segundo plano al ver en acción a Denzel Washington, en el rol de un misterioso viajero que transporta un libro al que quiere echar el guante el jefe de los malos (Gary Oldman). No, no es el último *Don Miki* que queda en la tierra, sino *La Biblia*, un arma devastadora en las manos equivocadas (ahí está la historia para refrendarlo). Buenas escenas de acción y una revelación final que te dejará pasmado.

***Película***  ***Extras*** 

# INVICTUS

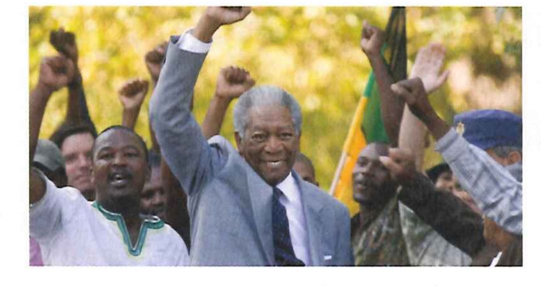
## O cómo el deporte une a los pueblos




Nosotros bien lo sabemos por la selección nacional de fútbol, pero los sudafricanos lo pudieron comprobar en la Copa del Mundo de Rugby de 1995, cuando Nelson Mandela logró unir a negros y blancos a la hora de apoyar a la selección sudafricana en su camino hacia la final, frente a los imbatibles *All-Blacks* de Nueva Zelanda. Clint Eastwood dirige a Morgan Freeman (¿existe un actor mejor para encarnar a Mandela?) y Matt Damon, en un magnífico filme a medio camino entre la epopeya deportiva y el drama político. Eso sí, si no conoces las reglas del rugby, se hace algo confuso.


***Película*** ★★★★ ***Extras*** 

Director: **CLINT EASTWOOD** Audios: **Castellano 5.1, inglés DTS HD**
Subtítulos: **CASTELLANO, INGLÉS** Distribuye: **Warner HV 29,95 € (BD) 17,95 € (DVD)**







La conocida historia de la Princesa y el Sapo tiene aquí un giro más que interesante. El mejor personaje, el cocodrilo trompetero.



# TIANA Y EL SAPO

## Jazz y vudú en Nueva Orleans

BLU-RAY DVD

John Lasseter volvió a poner en marcha los estudios de animación tradicional de **Disney** y el primer resultado es esta peculiar adaptación del cuento de la Princesa y el Sapo. A años luz de calidad respecto al anterior filme 2D de la compañía (la mediocre *Zafarrancho en el Rancho*), ***Tiana y el Sapo*** presenta personajes entrañables y es encomiable la idea de presentar la primera heroína afroamericana de la historia de **Disney**, pero la sucesión de tanto número musical se hace algo cansina. Quizás porque era imposible escapar de la tentación de situar la acción en Nueva Orleans y no caer rendido ante el hechizo de la música *Jazz*.

***Película*** ★★★★ ***Extras*** ★★★★★

Director: **RON CLEMENTS, JOHN MUSKER**
Audios: **Castellano 5.1, inglés DTS HD**
Subtítulos: **CASTELLANO, INGLÉS**
Distribuye: **Walt Disney Studios**
**29,95 € (BD+DVD)**
**21,95 € (DVD)**





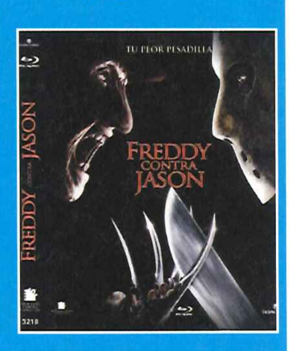

### MCFLY Y SU DELOREAN, POR FIN EN BLU-RAY

Se acabaron las inocentadas, ya es oficial. El próximo 26 de octubre llegará a España la trilogía ***Regreso al Futuro*** en Alta Definición, en 3 BD con más de dos horas de contenido extra exclusivo que se unirán a las toneladas de extras que ya estaban disponibles en las ediciones DVD. ¡Una compra obligatoria!



### UN CLÁSICO DEL ANIME, POR FIN EN IMAGEN REAL

**Sony Pictures HE** acaba de lanzar en el mercado español la adaptación a imagen real de ***Blood: El Último Vampiro***, la historia de la colegiala cazavampiros que inspiró un anime (editado aquí por **Selecta Visión**), un manga y un videojuego de **PS2**.




### EL CROSSOVER CHIFLADO LLEGA AL BD

Descatalogada desde hace tiempo, ***Freddy Contra Jason*** (el delirante *crossover* que enfrentaba a los dos mayores iconos del terror ochentero) llega ahora en Alta Definición de la mano de **Tripictures**.

POR BRUNO SOL





Campamento Flipy cuenta con un gran elenco de cómicos, desde todos los integrantes de Muchachada Nui a Pedro Reyes y Pablo Carbonell. En la foto puedes ver a algunos de ellos en una secuencia de la película en la que aparecen tocando el tema central del filme ¡con los instrumentos de Guitar Hero!

# MARTA Y FLIPY EN...

## CAMPAMENTO FLIPY

**Los actores nos muestran su faceta más jugona mientras echan unas partidas a PSP y nos cuentan sus aventuras más peliculeras**

Tras el personaje de Flipy está Enrique Pérez Vergara, la cabeza pensante que, junto con otros socios, fundó hace 10 años **Hill Valley**, la productora que ha creado grandes éxitos como *Muchachada Nui*. ***«La faceta que más me gusta es la de cómico, pero la que me está dando más alegrías últimamente es la de productor gracias a proyectos como Campamento Flipy»***, una afirmación del propio **Flipy** que no nos extraña nada ya que la película pretende ocupar ese hueco vacío dentro de la industria del cine español. ***«La película es un cruce de las pelis de John Landis y las de Parchís»***, aclara el humorista y Marta, la actriz principal del filme, añade: ***«además, es perfecta para ser adaptada a videojuego, se incluirían múltiples desafíos multijugador sacados de la peli, como guerra de mocos (risas) o un concurso de chistes malos. Estos se podrían publicar en la Home de PlayStation y los usuarios -con sus avatares- tirar tomates... (risas). ¡Sería muy divertido!»***.

Marta confiesa ser una «contenida» aficionada de los videojuegos, sin embargo Flipy se autodefine como un gran jugón: ***«Te puedes hacer una idea de lo que me apasionan los videojuegos...***

**«La película es ideal para ser adaptada a videojuego»**

***nada más entrar en la productora lo que te encuentras ¡es una recreativa!»***. Efectivamente, junto al sofá donde los actores juegan y posan con nuestras **PSP**, descansa una impactante recreativa con el juego de *Pang* pidiendo a gritos ser jugado. ***«Entre reunión y reunión nos echamos unas partiditas...»*** comenta burlón Flipy y Marta le interrumpe diciendo: ***«yo prefiero una PSP, pues es perfecta para viajar, porque además de jugar, puedes ver pelis, escuchar música e incluso acceder a Internet»***.

Marta aún es una cara no muy conocida a pesar de sus múltiples trabajos en la tele (*Hospital Central, Valientes...*), pero el personaje de Violeta en ***Campamento Flipy*** seguro que le abrirá las puertas de la popularidad. Sin embargo, a Flipy la popularidad le sobra gracias -en parte- a su presencia diaria en *El Hormiguero*. ***«En el programa he hecho de todo, menos superar una prueba a modo de videojuego, algún día propondré que me lancen barriles como en Donkey Kong (risas)»*** y nosotros no nos lo perderemos.




Sin ser parodia, la película cuenta con numerosos guiños a las pelis de los 80: el niño burbuja, el señor Spock... y una trama que encantará a los más peques de la casa: «un chaval de 12 años se despierta de la noche a la mañana con el cuerpo de un adulto...», explica el propio Flipy.

POR ANA MÁRQUEZ / FOTOS: JAVIER BAUTISTA

# GUITAR HERO WOR

**Antes de hacerte con la sexta entrega del simulador de banda de Activision, ¡vístete como un auténtico rockero!**




Pantalón corto en color negro con acabado lavado y desgastado, de Insight. **70 €**

Cadena de bolitas en acero y varios charms, de XTG. **29,90 €**

Gorra con estampado a cuadros y redecilla transpirable, de Protest. **20 €**

Camiseta de color fucsia con print y slogan muy optimista, de Tommy Hilfiger. **59,90 €**

Zapatillas Converse, edición especial Blondie. **80 €**

POR ANA MÁRQUEZ




# BLACKLIGHT TANGO DOWN

**CÓMIC**

Autores **Gerritzen, Stephens, Zid**
Editorial **Storm Lion**
Páginas **Descarga digital**

## Porque uno nunca es suficiente



Estamos en la época de las historias multimedia: estrenos en gran pantalla acompañados de videojuegos, videojuegos complementados por novelas... En este sentido, *Blacklight: Tango Down*, el próximo *shooter* en primera persona para *PSN* de **Zombie Studios**, hará honor a esta nueva forma de contar historias convirtiéndose también en tebeo. Bajo el mismo título, el cómic del videojuego servirá como apéndice a muchas de las cosas que intuiremos en este juego de guerras mundiales, poblaciones infectadas por extraños virus y señores que disparan a todo lo que se menea. Así, la trama de ***Blacklight: Tango Down*** gira en torno a un grupo militar de élite con la misión de rescatar a un oficial tras las líneas enemigas... Un estupendo aperitivo mientras esperamos el videojuego.

## LIBROS

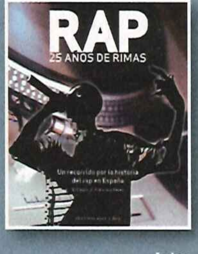
### Hush, hush
**Aún más poderoso que los vampiros...**

Maine es una de las localizaciones de uno de los autores de terror más renombrados: Stephen King. Pero es también el lugar elegido por Becca Fitzpatrick para ambientar esta novela sobre control mental, relaciones amor-odio y poderes ancestrales en constante y eterna pugna. Una entretenida novela en la que su protagonista, Nora Grey, entablará una complicada relación con Patch, un ángel caído que parece leer sus pensamientos, controlarla y, a la vez, necesitar su ayuda para convertirse en humano.

Autor **Becca Fitzpatrick**
Editorial **Ediciones B**
**P.V.P. 15 €**

### RAP: 25 AÑOS DE RIMAS
**La historia del Hip-Hop patrio**

Cada uno a su manera, el Chojin y Francisco Reyes son dos veteranos del *rap* y el *Hip-Hop* en España. El primero, artista de *Hip-Hop* con 10 discos a su espalda, también es autor de teatro y activista social. El segundo, es el autor de la única tesis doctoral en este país sobre *Hip-Hop*. En este libro, unen sus esfuerzos para narrar la historia en España de este género musical desde los años 80, con la credibilidad de quien ha vivido, y vive, lo que está contando. No esperéis una simple avalancha de fechas y nombres... ¡afortunadamente!




Autor **El Chojin, Francisco Reyes**
Editorial **VICEVERSA**
**P.V.P. 29,90 €**

## B.S.O. DE VIDEOJUEGOS






### BLAZBLUE - C.T.
**Daisuke Ishiwatari**



★★★★☆

Si ha habido una pieza fundamental en la maquinaria dispuesta por **Arc System Works** para que el alma de *Guilty Gear* transmigre sin problemas al cuerpo de *BlazBlue*, esa ha sido la bullanguera música de Daisuke Ishiwatari. Así, seguimos disfrutando de acusadísimos rasgos de personalidad sonora tales como la extroversión *rockera*, el optimismo sintético o el carnavalesco piano con trastorno bipolar que presenta imprevistas alteraciones del *andamento* anímico (30€). **www.play-asia.com**




### NIER GESTALT & REPLICANT
**Varios**

★★★★☆

Una partitura conformada por un 80% de carga vocal. Imposible no picar el anzuelo, más teniendo como cebo a Emi Evans, cantante y letrista inglesa que ha inventado e interpretado para *NieR* varios idiomas ficticios basados en lenguajes reales como el portugués, el japonés o el español. Cuerdas y metales aportan el matiz épico a una banda sonora elegante, cautivadora y extemporánea que transmite una hipnótica sensación de aleatoriedad controlada (25€). **www.play-asia.com**




### MGS PEACE WALKER
**Mechas articulados**

Anunciada hace meses, ya es inminente la salida de esta serie de figuras de Peace Walker, que nos ha convencido por su alto grado de detalle y su acabado, muy superior al de anteriores figuras de acción de MGS. Están Pupa, Chrysalis, Basilis y, por supuesto, Snake.

Fabricante **Square Enix** Tamaño **23,50 cm.** Precio **50$**



### CHRONO TRIGGER
**Plástico para nostálgicos**

No sabemos por qué esta serie de figuras ha sido lanzada ahora, pero eso no importa cuando representan a los personajes de uno de los RPG más recordados de la historia. Son cuatro modelos hechos en PVC, salen a la venta en octubre (aunque ya se pueden reservar) y calcan los diseños de Akira Toriyama.

Fabricante **Square Enix**
Tamaño **8,50 cm.** Precio **47,95 €**






### BATMAN
**De goma auténtica**

Si eres fan del panteón superheroico de DC pásate por alguna juguetería en busca, especialmente, de este set de lucha con un *Plastic Man* de auténtica goma para poder ser abusado por el malo de turno... Y no pierdas de vista alguna que otra figura con complementos descacharrantes.

Fabricante **Mattel** Tamaño **20 cm.**
Precio **20 €**



POR NICK RIVERS, DRAGÓCULA Y ADONÍAS




Todo lo que necesitas para estar a la última

# VELOCIDAD EXTREMA

## FERRARI WIRELESS GT

Esta edición de Ferrari, Cockpit 430 Scuderia, es una cabina que lleva integrados volante y pedales, por lo que el realismo alcanzado en los juegos de conducción es superior al que ofrecen otros volantes. Es inalámbrica con un alcance de más de 10 metros y va equipada con una batería que dura 50 horas. El volante, además, es una réplica del de Ferrari 430 Scuderia, lleva una base ancha con contrapeso (pesa 10,5 Kg. en total) para ofrecer una mayor estabilidad y se puede plegar para guardarlo en cualquier lugar. 249,99 € www.thrustmaster.com.

## SONIDO DE PELÍCULA

### CINE5

Si además de jugar con tu PS3 también aprovechas las posibilidades lúdicas de tu ordenador, hazte con estos altavoces 5.1 para PC y disfrutarás de un auténtico sonido envolvente. Son ideales para espacios reducidos ya que los cinco altavoces están integrados en un único chasis. 154 € www.asus.com

## EL MÁS FINO

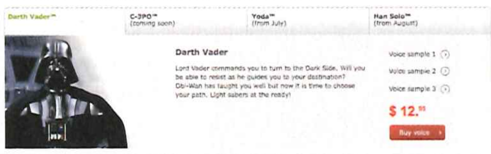
### WALKMAN A845

Con apenas 7,2 mm de grosor este MP4 se corona como el más delgado del planeta. Posee una pantalla OLED de 2,8'' y ofrece una calidad de sonido inmejorable. Además, puedes conectarlo a la tele y disfrutar de los vídeos que tengas almacenados. 230 € www.sony.es

LO MÁS FRIKI DEL MES

# QUE LA FUERZA TE ACOMPAÑE....




TomTom celebra el 30 aniversario de El Imperio Contraataca lanzando como actualizaciones para sus dispositivos las voces de Vader, Yoda, 3PO y Solo para que te guíen hasta tu destino, incluyendo algunas de sus mejores frases. **12,95$** www.starwars.tomtom.com

## SIENTE EL PODER 5.1

### *HEADSET A30*

Con estos cascos podrás jugar con tus juegos favoritos de PS3 a todo volumen y en 5.1 sin que molestes a ningún vecino. Además, tiene un brazo extraíble con un micrófono para que te puedas comunicar con otros usuarios vía On-line. Para conectar estos cascos a la PS3 y habilitar el sonido Dolby 5.1 Surround es necesario adquirir también el dispositivo MixAmp. **149,95$ (cascos), 229,95$ (cascos + MixAmp)** www.astrogaming.com

**EDICIÓN ESPECIAL.** Si eres fan de Metal Gear Solid sabrás apreciar este modelo exclusivo con print de camuflaje y logo de MGS Peace Walker. Además, en la web Astro Gaming, por sólo 20$ más te podrás hacer con el Headset, más el juego para PSP.

## DISEÑO DE LUJO

### *IXUS 300 HS*




Canon marca estilo a través de sus cámaras compactas. En este caso, las líneas del nuevo modelo IXUS 300 HS se han inspirado en las de los coches de lujo y sus prestaciones son de alta gama, alcanzando casi la categoría profesional. Entre otros aspectos, posee un objetivo de 28 mm. con estabilizador óptico. Realiza fotografías de 10 Megapíxeles y vídeos en HD (720p). **379 €** www.canon.es




1

Conecta tu PSPgo a la tele con este cable AV por componentes de Sony C.E. Así podrás jugar, ver vídeos, reproducir música y ver tus fotos en una pantalla de alta definición. 24,95 €

★★★☆☆

2

Con esta base para PSPgo de Sony C.E. podrás cargar la batería de tu portátil y transferir datos desde tu ordenador (incluye un cable USB). 24,95 €

★★★☆☆

3

El juego de conducción más irreverente del momento se pone a la venta junto con la consola portátil PSP-3000 por 169,99 €.

★★★★☆

# DESPEDIDA Y CIERRE

## ¿A qué videojuego nos gustaría ir de vacaciones?

**Ha llegado el momento de tomarse un pequeño descanso, o quizá no... Si tuvieras que irte de vacaciones a un videojuego, ¿cuál elegirías?**



**Last Monkey**
«Cualquiera de las bellas localizaciones de FFXIII, siempre que haya sol, playa y gente guapa para divertirse...»







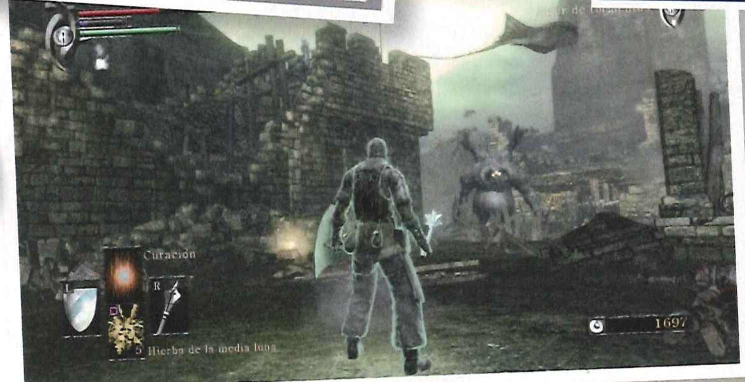

**Nemesis**
«Autopistas infinitas, un Ferrari y Magical Sound Shower atronando por la radio. ¡Out Run forever!»



*¡Anna ya ha sido mamá! Y ha tenido el detalle de pasarse por la redacción a los pocos días de nacer su niña Claudia. ¡Ánimo que ya queda menos para volver! ;)*



**The Elf**
«Nada mejor que una larga estancia en Boletaria para tener más ganas que nunca de volver a currar.»





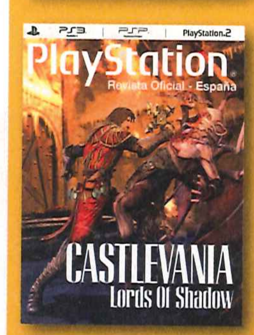

**DaWei**
«Una estancia en el salvaje oeste en pleno verano y sin ley es un sueño para los rebeldes más inquietos.»












Con tanta novedad presentada en el E3 este número podría estar protagonizado por más de 50 imágenes de portada diferentes. Aquí os mostramos un par de ellas, ¿a que es muy difícil elegir sólo una?

## Resultados de Concursos

**CONCURSO PRISON BREAK**
**Ganadores de 1 pack de la serie en Blu-Ray + 1 juego promocional:**

José M. Martinez Expósito (BARCELONA)
Félix A. Fernández Serrano (MADRID)
Ángel Lara Manera (BARCELONA)
Víctor Salvador Cortés (ZARAGOZA)
Damián Donaire Santos (GRANADA)
Jacobo García Blanco (MÁLAGA)
Juan M. Escobar Parla (TOLEDO)
Araceli Cuesta Sánchez (SALAMANCA)
Igor Landa Pérez (VIZCAYA)
Mario de Castro Martínez (LEÓN)

**Ganadores de 1 juego promocional:**

Andrés Hiniesta Sánchez (MURCIA)
Gustavo Novellón Marcén (ZARAGOZA)
Óliver Bautista Álvarez (BARCELONA)
Juan F. Agüero Ortiz de Zaraté (ÁLAVA)
Amado Nieto Muñoz (TOLEDO)
Ayose Rubio Vera (LAS PALMAS DE G. C.)
Eduardo P. Arias Marco (BARCELONA)
Daniel Verdú Ferrer (ALICANTE)
Raúl Lasheras Romero (TARRAGONA)
Macarena Campos Navarro (GRANADA)
Alberto Castro Rentero (BARCELONA)
Carlos Romero Negrín (STA. C. TENERIFE)
Miguel Cristina Menéndez (MADRID)
Pilar Salgado Pinillos (MADRID)
Víctor Seco García (CANTABRIA)
Arturo Blanco Martín (SALAMANCA)
Ángel J. Donaire García (MÁLAGA)
Oscar Molés Bellés (CASTELLÓN)
Oscar Bueno López (CÁDIZ)
Iván López Arias (BARCELONA)

### Ganadores del concurso TEKKEN 6

**Juan Antonio Márquez**
**Javier Verástegui**
**Felipe Agra**
**Ruth Lera Santiago**
**Llorenç Maza Navarro**





7
www.pegi.info
ModNation RACERS
DIVERSIÓN A TODO GAS
DRILLBIT
EL JUEGO ES SÓLO EL PRINCIPIO.
Enciende tu PlayStation y aprieta el acelerador. Así de divertido y de sencillo es el nuevo ModNation, el juego de Karts más sorprendente. Puedes correr con tu familia y amigos o si lo prefieres, desafía a otros corredores en el modo on-line. Crea tu Mod cómo tú quieras, tunea tu kart y diseña tus propios trazados. Sube tus circuitos favoritos o descárgate los creados por otros pilotos a través de PSN. Y a correr.
modnation.com
También disponible para PSP.
PlayStation
SONY
make.believe